LA PRIMA RIVISTA INDIPENDENTE DEDICATA A PLAYSTATION

SUPER CONSOLE 100% PLAYSTATION

28
ANNO 3
LUGLIO/AGOSTO
1996
L.6.500
FRS 9.75
FUTURA PUBLISHING
SPEDIZIONE IN ABB. POST COMMA 26 ART.2, LEGGE 549/95 MILANO

PROJECT OVERKILL

DALLA KONAMI UN NUOVO GENERE DI SPARATUTTO

SPACE HULK

GLI ALIENI SONO LA' FUORI!

MOTOR TOON GRAND PRIX 2

ANCORA MEGLIO DEL PRIMO!

QUEEN computer
MAIL SERVICE
software & games
LA NUOVA GRANDE SEDE È ORA IN
L.go Turati, 49 - TORINO
telefono 011-3180700 fax 011-3199158
aperto dal lunedi al sabato - orario 9.00-12.30 - 14.00-19.30
QUEEN computer MAGAZINE
la nuova rivista sul videogioco per gli Amici del CLUB!
con il tuo primo acquisto riceverai il periodico mensile insieme alla Fidelity Card con la quale risparmiare il 10% sui futuri acquisti...
PLAY STATION
il QUEEN SHOP ti aspetta nella NUOVA GRANDE SEDE
di LARGO TURATI, 49 - TORINO
telefono 011-31.85.666 fax 011-3199158
VASTO ASSORTIMENTO DI TITOLI
MegaDrive-GameGear-32X-Saturn
SuperNintendo-GameBoy-Jaguar
3DO-NeoGeo CD-Sony PlayStation
TUTTI I NOMI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI
PER MOTIVI DI SPAZIO NON POSSIAMO ELENCARE TUTTI I PRODOTTI DA NOI COMMERCIALIZZATI
ORDINARE è FACILE
TELEFONO 011-31.80.700 (r.a.)
FAX 011-31.99.158
POSTA QUEEN COMPUTER largo turati, 49 - 10134 torino
INTERNET e-mail: QUEEN@FILEITA.IT url: HTTP://WWW.FILEITA.IT/QUEEN/
QUEEN SHOP largo turati, 49 - torino - 011-3185666 (r.a.) - fax 011-3199158
SPEDIZIONI VELOCISSIME CON CORRIERE TRACO TNT

cognome e nome

indirizzo e numero civico

C.A.P. città e provincia

prefisso e telefono

firma (di un genitore se minorenne)

SC

TUTTI I MIGLIORI GIOCHI DISPONIBILI A MAGAZZINO

titolo programma	sistema	prezzo
☐ SPESE SPEDIZIONE INVIO ASSICURATA POSTALE ASSICURATA		L. 12.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T.		L. 21.000
☐ SPESE SPEDIZIONE CON CORRIERE TRACO T.N.T. AIR		L. 31.000

☐ PAGHERÓ AL POSTINO IN CONTRASSEGNO

☐ ALLEGO RICEVUTA VAGLIA POSTALE

☐ ALLEGO ASSEGNO NON TRASFERIBILE INTESTATO A: QUEEN COMPUTER S.d.F.

TUTTI I PREZZI SONO IVA INCLUSA
12 MESI DI GARANZIA SUI TITOLI

TOTALE L.

SUPER CONSOLE 100% PLAYSTATION

N° 28 - Luglio/Agosto 1996

Direttore Responsabile: Giampietro Zanga
In Redazione: Simone "Deejay" Crosignani, Paolo "PC" Cardillo, Matteo "MBF" Bittanti, Fabio "Shogun" Ravetto
Hanno collaborato: Fabio "Bio" Massa, Marco "Puck" Del Bianco, Diego "Megane" Cortese, Fabio "Bond" D'Italia, Massimo "Piesseics" Ferrari, Antonio "Log" Loglisci, Marco "End" Ravetto.
Grafica, impaginazione elettronica e copertina: Simone Crosignani

FUTURA PUBLISHING

Amministratore Unico: Giampietro Zanga
Direttore Editoriale: Filippo Canavese
Direttore Tecnico: Piero Dell'Orco
Direttore Pubblicità: Paolo Pedroni
Direttore Amministrativo: Giuliano Di Chiano
Produzione: Daniele Fumagalli
Coordinamento Editoriale: Massimiliano Anticoli

Sede Legale: Via XXV Aprile 13 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Redazione, Pubblicità e Sede Amministrativa: Via XXV Aprile 37 - 20091 Bresso (MI)
Tel. 02/665281 - Fax 02/66528222

Prezzo della rivista: L. 6.500
Arretrato: L. 13.000

Impianti: Fo. Li. Graph - Monza (MI)
Stampa: Tiber - Brescia

Distribuzione: So.di.p - Via Bettola 18 20092 Cinisello Balsamo (MI)

Futura Publishing S.r.l. è iscritta al registro Società Tribunale di Monza N° 53470
Spedizione in Abbonamento Postale, comma 26 Art.2, legge 549/95 - Milano
Contenuto pubblicitario non superiore al 45%
Super Console è registrato presso il Tribunale di Monza N. 949 del 14/1/94
Super Console possiede i diritti di traduzione di materiali tratti da Playstation Plus - Emap Images UK
Tutti i marchi citati nella rivista sono di proprietà delle rispettive case.
Super Console è una rivista indipendente non connessa a Sony.

IVA assolta dall'editore ai sensi dell'articolo 74 - 1° comma - Lettera "C" del DPR n° 633/72 e successive modificazioni e integrazioni.
Super Console © 1996 Futura Publishing S.r.l.
Tutti i diritti di riproduzione o traduzione di articoli o materiale fotografico pubblicati sono riservati.

Manoscritti, disegni e fotocopie non si restituiscono.

© Futura Publishing S.r.l. - Bresso (MI) 1996

SOMMARIO

ONE TO ONE

ROD COUSENS: 44
Dopo aver guidato la Acclaim fra i grandi dell'industria dei videogame, Rod Cousens, il presidente della compagnia sopracitata, spiega a **Super Playstation Console** come dominare la concorrenza in questo mercato imprevedibile e agguerritissimo.

PREVIEW

MAYHEM: 26
Ancora mostri bio-meccanici e creature cibernetiche? Basta, non se ne può più!

FIRO & KLAWD: 30
Il vecchio gioco di Guardie & Ladri in versione Playstation, ammodernato e con due idioti come protagonisti...

PROJECT OVERKILL: 34
Immaginate un incrocio fra *Robotron*, *Syndicate* e *Doom*, dove il giocatore attraversa una serie di livelli isometrici, seminando panico e distruzione in ogni dove. Immaginate *Project Overkill*. Ma il titolo dei vostri sogni non è uno dei soliti sparatutto in 3D: l'adrenalina che scorrerà mentre fate fuori una sfilza di nemici usando un mitragliatore dalle dimensioni apocalittiche o vi difendete con un coltellazzo da sub, non ha eguali. **Super Playstation Console** vi dice il perché e il percome dell'ultimo titolo Konami, un gioco che farà senz'altro discutere per la dose di violenza che contiene.

REVIEW

SKELETON WARRIORS: 52
Può bastare una mega-grafica a fare di un gioco un capolavoro?

ATLANTA '96: 54
Ok, ok, il record di Mennea è stato battuto, ma non fate quelle facce...

VIRTUAL GOLF: 58
Domanda: ma perché ci sono così tante simulazioni di questo pallosissimo sport?

TRANSPORT TYCOON: 60
Berlusconi & Agnelli, fatevi da parte! Il re dei trasporti sta arrivando...

FRANK THOMAS BASEBALL: 62
Fa male. Fa molto male. Specie con una mazza da baseball in mano...

STEEL HARBINGER: 64
La trama è assurda e aspettate di vedere il gioco!

BLAZING DRAGONS: 66
La comicità dei Monty Python nella vostra Playstation!

MOTOR TOON GRAND PRIX 2: 68
Non ci sono parole. Un vero capolavoro sotto tutti i punti di vista.

FADE TO BLACK: 74
Sì, in effetti, sta diventando un po' scuretto il cielo fuori...

CHRONICLES OF THE SWORD: 78
Un'avventura punta-e-clicca... er... un pochettino deludente...

CIRCUIT BEAT: 80
Simulazioni di guida giapponesi - Parte prima.

DRIFT KING: 81
Simulazioni di guida giapponesi - Parte seconda.

CHESSMASTER 3000: 82
Scacco matto. E' l'unica cosa che so di questo gioco...

SAILOR MOON: 84
Un gioco degno del cartone animato a cui si ispira.

MAKERUNA MAKENDO 2: 85
Il titolo non è niente male, ma in quanto al resto...

DRAGONBALL Z: 86
Ma perché i tie-in di *Dragonball* escono tutti così?

EDITORIALE

Cari lettori,

Mangiate videogiochi

in questa sede vorremmo ringraziarvi calorosamente per averci scritto, faxato e mandato messaggi attraverso Internet in queste ultime settimane. Siamo contenti che **Super PlayStation Console** vi sia piaciuta e questo ci spinge a impegnarci a fondo per offrirvi un prodotto sempre più curato sia a livello di contenuti, sia a livello di impaginazione e grafica.

Respirate videogiochi

Per ciò che concerne i primi, vi anticipiamo che su questo numero potrete trovare uno speciale completo sulle nuove offerte Konami per PlayStation. Tutto quello che c'è da sapere su *Project Overkill* e *Contra: The Legacy Wars*. Imperdibile. In **One-To-One**, rubrica di interazione con i protagonisti del divertimento elettronico, potrete leggere un'intervista esclusiva a Rod Cousens, presidente della divisione europea di Acclaim. I videogiochi del mese sono sicuramente *Motor Toon GP 2* e *Space Hulk*, che i nostri baldi recensori hanno giocato in anteprima per voi. Non meno importante è **PlayGround**, lo spazio di discussione tra la redazione e i lettori, caratterizzato da una serie di interventi circa la qualità videoludica, il rapporto tra media e videogames e le nuove frontiere elettroniche della pubblicità, moderato da MBF. Nello spazio informativo di **Super PlayStation Console** troverete - come promesso il mese scorso - il primo numero di **Big In Japan**, la sezione di notizie nipponiche gestita dall'immarcescibile Diego Cortese. Immancabili i trucchi e le mappe dei migliori giochi per PlayStation che il buon Fabio Ravetto ha confezionato per voi con l'abituale tempismo. Se siete nei guai, **SuperTrix** è quello che fa per voi. A ribadire l'idea che si può discutere dei videogiochi anziché limitarsi a fruirne passivamente, debutta questo mese la rubrica finale **Cogito, Ergo Sony** curata da Matteo Bittanti.

Mangiate videogiochi

Tutto questo ben di Dio è stato impaginato, curato e gestito da Simon "Deejay" Crosignani, che chiaramente non vede l'ora di staccare la spina e prendersi una meritata vacanza.
A questo punto, non possiamo che augurare a tutti i lettori, vecchi e nuovi, una splendida estate all'insegna del divertimento (non solo elettronico...).

Ci rivediamo, puntuali come sempre, a settembre

LA REDAZIONE

SUPER PLAYSTATION CONSOLE

La rivista giusta, al momento giusto e al prezzo giusto.

SOMMARIO

COVER STORY

SPACE HULK: 48
Non sono verdi come l'Incredibile Hulk, ma provengono dallo spazio e vi faranno rabbrividire letteralmente. Stiamo parlando degli alienozzi di *Space Hulk*, ennesimo sparatutto in 3D dall'ambientazione fantascientifica. Un vero must per i fan del tenente Ripley e compagnia bella.

RUBRICHE

PLAYGROUND: 6
L'esatta pronuncia è *plaigraun'*. E poi non ci vengano a dire che i videogiochi non sono istruttivi...

FAQ: 14
Forza che Andiamo in Quebec! Er... No, *FAQ* significa *Frequently Asked Questions*, qualsiasi cosa voglia dire. In parole povere, voi chiedete e MBF risponde (quando ha voglia).

PLAY WORLD: 16
WipEout 2097 sbarca sulla Playstation. Per sapere tutto, ma proprio tutto, su questo e sugli altri titoli che vi faranno impazzire nei prossimi mesi non perdetevi **Playworld**, il "notiziario" di **Super Playstation Console**. Ora con **Big in Japan**, lo spazio dedicato alle ultimissime dal Japone.

PRIMO PIEDE: 87
Per questo mese ancora annunci per Super NES (continuano ad arrivare a valanga), ma dal prossimo nisba...

SUPERTRIX: 88
Trucchi a profusione per ogni situazione. La rima fa schifo, è vero, ma vorrei vedere voi nei miei panni... Comunque sia, potete sollucchera rvi anche con un megaspecialone su *Street Fighter Alpha*. E poi non dite che non siamo generosi...

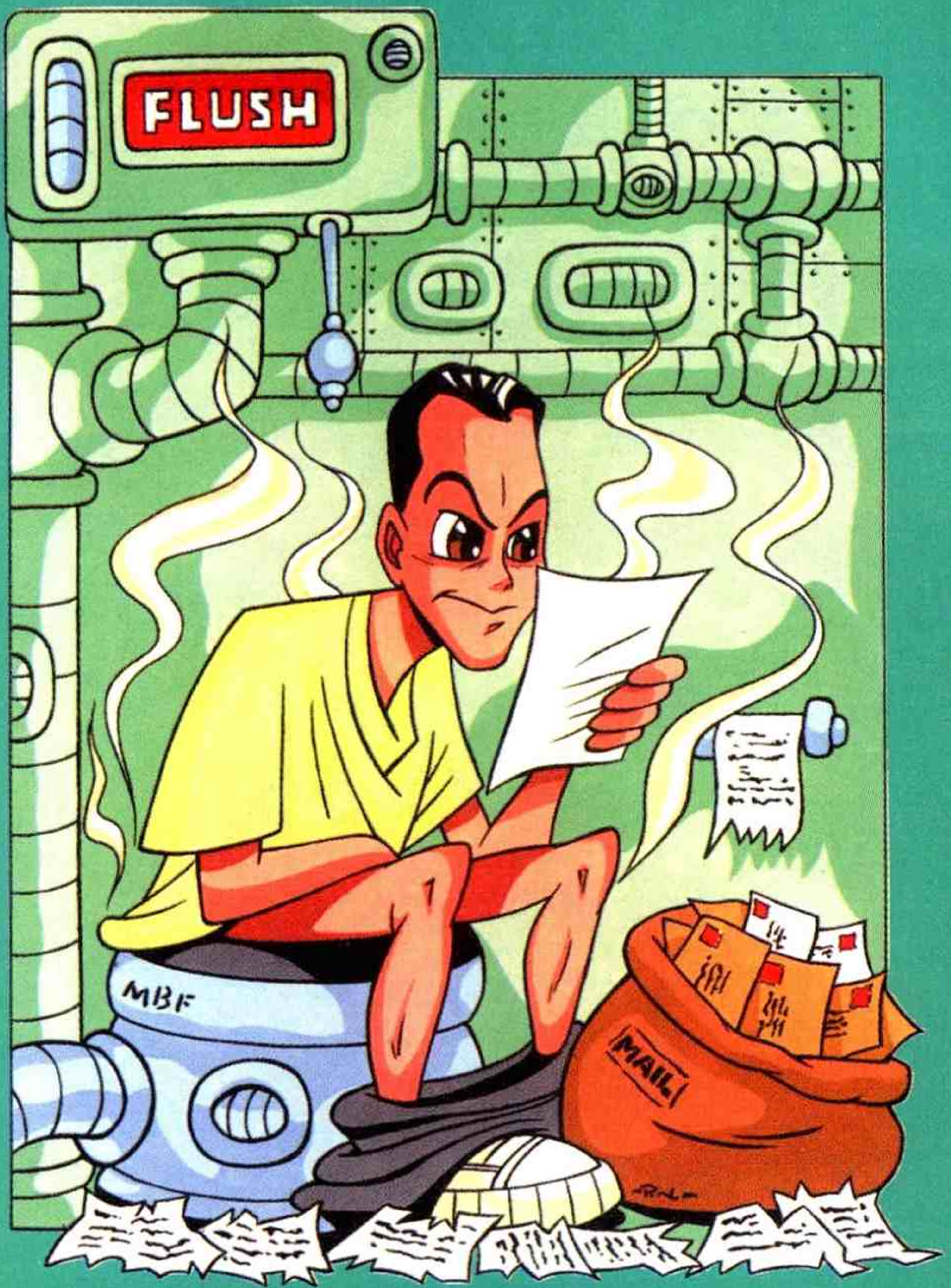
COGITO ERGO SONY: 98
Diciamolo subito: il nome della rubrica l'ha scelto MBF. Se volete sapere di cosa si tratta fiondatevi a pagina novantotto in men che non si dica...

PLAYGROUND

E ORA UN MESSAGGIO DAL NOSTRO SPONSOR...

"Gli annunci pubblicitari non sono destinati a una fruizione cosciente. Sono pillole subliminali per il subconscio che cercano di esercitare una magia ipnotica."

(Marshall MacLuhan, *Understanding Media*, 1964)



A distanza di trent'anni dalle osservazioni del geniale studioso canadese, Bruno Ballardini profetizza l'imminente scomparsa della comunicazione di tipo pubblicitario.Nell'interes-sante *La morte della pubblicità* (Castelvecchi, 1994), l'autore individua nell'avvento delle nuove tecnologie (Internet, Realtà Virtuale, gli stessi video-games), e nella stupidità intrinseca della pubblicità (non a caso, l'opera di Ballardini è sottotitolata *La Stupidità nell'epoca della sua riproducibilità tecnica*, Benjamin riletto attraverso la mediazione di Beppe Grillo) le ragioni del tracollo prossimo venturo. Non me ne voglia Ballardini, ma mi pare che si stia andando nella direzione opposta. La globalizzazione del divertimento elettronico operata da Nintendo a partire dalla prima metà degli anni '80 e proseguita da Sega e Sony nel decen-nio successivo, consente oggi ad aziende apparente-mente estranee alla dimensione videoludica di raggiungere un'utenza enorme grazie a messaggi *ad hoc* veicolati attraverso i videogames. Gli investimenti pubblicitari in ambito nel settore digitale sono ancora relativamente limitati, ma il trend è comunque in forte crescita. Oltre alle ormai note forme di promozione interna ai propri prodotti di case come Psygnosis e Namco, nuovi, potenti soggetti stanno tentando di colonizzare gli spazi elettronici per auto-promuoversi. La pervasività di Pepsi Cola nel picchia-duro poligonale Sega, *Fighting Vipers*, a questo proposito è interessantis-sima: il celebre logo rosso-bianco-blu di Pepsi Cola è raffigurato su un camion, su un manifesto e sullo skate-board di uno dei personaggi. Reebok ha scelto un'altra via, ma sempre con l'intento di sfruttare il videogioco come strumento pubblici-tario. La celebre azienda americana pubblicizza il proprio marchio sul CD, sul manuale e sulla confezione di *Olympic Games* (US Gold) per Sega Saturn e Sony PlayStation. La rivale Nike ha invece investito 2 milioni di dollari per inserire messaggi pubblicitari all'interno di *Ken Griffey's Winning Run* per Super NES. Cosa dobbiamo aspettarci per il futuro? La filosofia apertamente persuasiva del messaggio pubblicitario si scontrerà con la natura interattiva del videogioco? Lo spot elettronico nelle sue forme occulte o dichiarate modificherà il senso e il modo di videogiocare? Il dibattito è aperto.

MBF

Stimato MBF,
chi ti scrive è un videogiocatore stanco. Stanco di *Studio Aperto* di Liguori e soprattutto di chi parla molto, troppo, senza cognizione di causa.
Mi riferisco all'ennesimo servizio (?) dei soliti TG contro i videogames. Questa volta, i media si sono scagliati contro **Princess Maker**, un prodotto al quale l'edizione del sei aprile scorso di *Studio Aperto* ha dedicato un intero servizio intitolato "Padre Padrone". Nulla a che vedere con i numerosi casi di violenza sui minori che con regolarità alquanto allarmante vengono riportati nelle cronache televisive. No, questa volta il TG di Liguori attacca un videogioco "*programmato per padri frustrati*", in quanto offre la possibilità di creare un'immaginaria figlia e avere con lei "*rapporti al limite dell'incestuoso*", testuali parole.
Il servizio è corredato da numerose imagini, pertinenti come i cavoli a merenda. Mostrano una sala giochi nipponica con moltissimi videogiochi famosi come **D&D: Tower of Doom**, **Virtua Cop**, ma non il videogioco citato, alcune immagini porno prelevate da Internet e addirittura alcune scene di teatro Kabuki! Bontà degli ignoti autori del servizio, viene addirittura citato il nome del prodotto incriminato, **Princess Maker**. Ora, saprete benissimo che il gioco in questione consiste nell'educare una giovane principessa, e non nello svolgere il ruolo di un padre morboso, "che può creare e distruggere anche sessualmente una figlia". Vorrei invece soffermarmi sull'inettitudine e sull'assoluta mancanza di informazione da parte dei giornalisti quando questi ne parlano come di un gioco che costa circa 200.000 e che è disponibile su dischetti. A questo punto mi chiedo se i giornalisti siano tutti dei beoti...

Nicola Ramponi

L'atteggiamento dei media di massa (stampa e televisione) nei confronti dei videogiochi - e in generale di fronte alle nuove tecnologie - è generalmente critico e negativo al di là di ogni motivazione razionale. L'attacco aprioristico e perentorio ai videogiochi (e mai ai videogiocatori, notate) evidenzia una certa tendenza a trattarli come se rappresentassero un dato irrelato, separato dal sociale, fuori da ogni contesto. La superficialità e il pressapochismo con cui si parla di videogames in Italia riflettono un provincialismo duro a morire che investe ogni comparto culturale. Anziché approfondire, ci

BRICIOLE

* "A Giuseppe Conti che si firma The Gig: scusa, ma se i nostalgici esistessero solo in Italia credi che Namco, Irem, Taito e palle varie farebbero uscire comunque raccolti di classici? Solo per lo squallido mercatino rionale italiano? Dai, siamo seri. E poi, fuori dai denti, vuoi proprio sapere la differenza sostanziale tra il mercato videoludico degli anni 1980-1985 rispetto a quello 1990-1995? Eccola qua: esce *Bubble Bobble*: aaaayeah! Poi *Pooyan*, poi *Super Mario Bros*, poi *Xevious*, poi *Lady Bug*, poi *Ye Are Kung Fu*, poi *Megazone*, poi *Ghost'n Goblins*, poi...poi... Oggi esce: *SF2*, poi *FF*, poi *SF2 CE*, poi *FF2*, poi *KI*, poi *SSF2*, poi *FF Special*, poi *SF2 Alpha*, poi *SF Alpha 2*, poi *KI2*... Eccola, la differenza." (**Junk Food's The Best**)

* "I messaggi subliminali provocati da quegli strani fotogrammi nello spot PSX (vedi e credi!) mi hanno indotto a riavvicinarmi al mondo videoludico dopo tre anni dall'ultima partita a *C.R.E.A.T.U.R.E.S.* col mistico C64." (**Painted Copper**)

* A scanso di equivoci, vorremmo precisare che Sony Italia e Sony Electronic Publishing sono due entità separate. La prima fa capo a Claudio Borroni, mentre la seconda a Corrado Buonanno, il quale coordina il progetto PlayStation nel nostro paese.

si limita ad etichettare come corrotto e anormale tutto ciò che risulta incompatibile con gli standard fissati da quel mainstream paurosamente povero di contenuti di cui i media sono specchio ma anche cassa di risonanza.
Non ho visto il servizio di *Studio Aperto*, ma ho ben presente lo stile dei telegiornali e i limiti del giornalismo televisivo italiano (e non solo) sono ormai noti. Ormai, filtro le notizie attraverso Televideo o le prelevo "crude" da agenzie tipo Asca o Ansa tramite Internet.
Soffermiamoci un attimo su **Princess Maker**. Accudire una creatura virtuale è un tema che ritorna delle simulazioni elettroniche (penso a **Little Computer People**, al geniale **El Fish**, ma anche la saga di **Populous** etc.) che si riallaccia al mito ottocentesco e protovideoludico del *Frankenstein* di Mary Shelley e del *Golem* di Rabbi Loew e che ha la propria radice nel desiderio innato dell'uomo di elevarsi al rango di divinità creando un'altra vita (anche solo virtuale) attraverso l'ausilio della scienza e della tecnica.
La presunta "morbosità" di **Princess Maker** andrebbe affrontata senza pregiudizi di sorta, inquadrando il fenomeno all'interno di un contesto più ampio. Oggi si tende con sempre maggiore frequenza a considerare i prodotti tecnologici perversi e pornografici. Non so se ci avete fatto caso, ma quando si parla di Internet o di Realtà Virtuale, si finisce sempre a sottolineare le implicazioni sessuali dei due strumenti (nel senso macluhaniano di "protesi"). Ora, non intendo negare che il business della pornografia sia generalmente lesto a sfruttare le potenzialità offerte dai nuovi media per conquistare nuovi mercati, ma il fenomeno - per ciò che concerne la produzione ludica per console - è assai limitato. La maggior parte dei videogames "a luci rosse" per Sega Saturn e Sony PlayStation prodotti fino a oggi sono simulazioni di strip-majong come **Final Romance II** (Video Sys), **Majong After School, Majong Seaside Story, Poe Poe Poemy** (Imagineer), **Suchi Pai Remix, Super Real Majong Graffi, Tokimeki Memorial Majong** etc., per altro assai poco diffusi al di fuori del Giappone. **Princess Maker** non appartiene a questa categoria. Inoltre, Sega ha annunciato che bandirà ufficialmente tutti i contenuti videoludici giudicati "osceni" a partire dal primo ottobre di quest'anno ed è probabile che Sony e Nintendo seguiranno a ruota...

Ciao MBF,
Se non ricordo male abbiamo più o meno la stessa età, e ti ritrovo su **Super PlayStation Console** dopo **ZZAP!** e tutto il resto. Come la va? Mi fa piacere vederti (mi pare che la faccia in copertina del numero di giugno sia la tua...)(nah, quello era Simon... Io sono sulla cover di questo mese... NdMBF). Sono un ex videogiocatore in pensione , nel senso che tra matrimoni viaggi per lavoro e storie varie non ho tutto il tempo per seguire il mondo dei videogiochi. Mio nipote (19 anni) mi ha "passato" la nuova rivista. Complimenti dopo tanti anni la stessa passione ed entusiasmo che accompagnava la mitica uscita del C64 (64kilobyte di memoria!). Bando alle ciance, vengo al dunque. Gli ultimi anni di produzione videoludica hanno portato ad una saturazione dell'offerta di prodotti troppo simili tra di loro. Ogni casa "normale" ha il suo **One On One**, non mancano gli emuli di **Doom** (a decine). Non voglio entrare nel merito della qualità dei singoli titoli, ma volevo attirare la Vostra attenzione su un fattore spesso dimenticato: la spesa necessaria per poter accedere al divertimento elettronico. Se noi videgiocatori continuiamo ad acquistare **One On One** e cloni di **Doom**, le case continueranno a propinarceli. Ormai produrre e commercializzare un videogioco è diventato un operazione di marketing alla pari delle vendite di lavatrici o schiume da bagno. Per questo insistono nel proporre formule e tipologie videoludiche ben collaudate sul mercato. Ok, il futuro non è poi così male, mi pare che esistano case che hanno ancora voglia di stupirci con effetti speciali (vedi Delphine, Bullfrog, Team 17). Prima che tu appallottoli la mia lettera per scagliarla nel cestino, prova a rispondere ad un paio di domandine (facili facili).
1) Sono stato ultimamente a Toronto e, naturalmente, mi sono aggirato nei vari negozi di computer e videogames. Ho visto montagne di titoli MANGA! I titoli farebbero accapponare la pelle (ed i joystick) dei giocatori di mezza Europa. È mai possibile che nessuno pensi a convertirli e sbatterli sul mercato europeo dove fameliche orde di 18/25enni ne farebbero man bassa?
2) La seconda domanda e' un po' collegata alla prima. Come mai Sony non pensa di sviluppare una periferica (termine giurassico) che permetta di switchare tra NTSC e PAL? In questa maniera si risoverebbe anche l'annoso problema dell'import parallelo.
3) Che ne dici di regalare una pagina al mese ai P.R. della Sony italiana?

Angelo "BartBuiTreEmilio" Feneri

Missiva dai contenuti un po' criptici... Non mi è chiaro l'accostamento tra **One-On-One** e **Doom**. Ti riferisci proprio a **Julius Erving & Larry Bird Go One-on-One**, la leggendaria simulazione di basket programmata da Joseph Ybarra per Electronic Arts che ho eletto a nume tutelare di **PlayGround**, oppure a un generico titolo di successo che ogni software house che si rispetti ha in catalogo e che viene clonato enne volte dai concorrenti? In quest'ultimo caso, dov'è la novità?
Inoltre:
1) Di quali giochi parli, esattamente? Bazzicando per Toronto, Montreal e Vancouver, questa estate, darò un'occhiata ai negozi di videogames. La reda di **Super**, a luglio, si trasferisce in Canada...
2) Non vedo come una console multistandard o un adattatore universale potrebbe favorire il mercato ufficiale e danneggiare l'importazione parallela. Anzi, la possibilità di poter usufruire in anteprima delle novità giapponesi spingerebbe molti a boicottare i giochi ufficiali.
3) Er... Perché dovremmo?

Sono felice di apprendere attraverso le news di **Super PlayStation Console** della rottura tra Sony e Psygnosis che, insieme a quelle fra Namco/Sony, Segasoft/Sega e Squaresoft/Nintendo, annovero fra le più interessanti e rivelatrici di quest'ultimo periodo. Evidentemente, approfittando del "trampolino" Playstation, Namco e Psygnosis hanno ottenuto una tale notorietà ed importanza (di cui prima, a dire il vero, non godevano) da scavalcare gli stessi costruttori hardware alla faccia di accordi, clausole e postille varie.
I fan di Playstation staranno già gridando allo scandalo, scambiandosi pettegolezzi e disap-

provazioni per il suddetto "divorzio" senza però comprendere di parlare contro i loro stessi interessi e di tutti i videoplayers in generale.
Il motivo è lapalissiano .
Il rifiuto da parte di Psygnosis di supportare esclusivamente Playstation apporta un duplice beneficio: uno per PlayStation stessa che potrà così approfittare di un mercato di sbocco ben più ampio di quello offertole dalla sola macchina Sony e uno per noi videogiocatori che potremo così fruire del "videogame" indipendentemente dal sistema elettronico in nostro possesso, un po' come ai tempi di Amiga ed ST in cui erano per entrambi disponibili capolavori come **Carrier Command** e **Dungeon Master**.
Potrebbe così venire un tempo in cui qualsiasi sistema hardware avrà la sua versione di qualsiasi prodotto software determinando, quindi e paradossalmente, la nascita del tanto osannato *Sistema Videoludico Definitivo* identificabile in qualsiasi console. Il condizionale è però d'obbligo perchè se è vero che tutte le console avranno più o meno la medesima softeca è anche molto probabile che questa funga da facile termine di paragone fra i sistemi stessi offrendo quindi nuovi incentivi a lottare "a colpi di bit, mhz e fps" con le conseguenze che Gianbattista Vico ci insegna... Ma forse è il triste destino dell'uomo vivere in un perpetuo déjà-vù.

Marcello Cangialosi

Non sono d'accordo. A parte il fatto che tra le versioni Saturn e PlayStation di**WipEout** o **Tohshinden** c'è un abisso, la forza dei singoli sistemi ludici continua a risiedere nella peculiarità dell'offerta e non credo che questa situazione cambierà, in futuro. Nel momento stesso in cui la diversificazione a livello dei contenuti viene a mancare, verrebbe meno anche la necessità di avere differenti piattaforme sul mercato, ma Sony, Nintendo, Sega e Matsushita si stanno muovendo proprio nella direzione opposta. Il problema della perdita dell'esclusività di fatto porta in primo piano la questione dello standard del divertimento elettronico, invocato da molti come panacea di tutti i "mali" che affliggerebbero l'attuale situazione. Il paragone con il VHS che viene riproposto puntualmente in questi casi, è a mio avviso fuorviante. Innanzitutto, la competizione che sussiste tra diverse case che producono hardware costituisce uno stimolo al continuo miglioramento della qualità dell'offerta, motivata principalmente da esigenze mercantili. Le caratteristiche dell'offerta videoludica, inoltre, sono fortemente legate alle specifiche tecniche delle piattaforme, mentre nel caso dei film in cassetta, l'aspetto meramente tecnologico del lettore non risulta né determinante né particolarmente rilevante (lo dimostra il fatto che tutti i tentativi di migliorarne le prestazioni, vedi il Super VHS, si sono dimostrati fallimentari a livello commerciale e il nuovo formato D-VHS, Digital VHS, secondo molti è già morto prima di uscire sul mercato). Sostenere che la qualità dei giochi migliorerebbe se gli sviluppatori potessero confrontarsi con un'unica piattaforma anziché diverse (come è sempre avvenuto) riflette una concezione fortemente deterministica - negropontiana, direi - incapace di riconoscere l'effettiva specificità dei videogiochi. Detto in altri termini, impostare il problema in questi termini, porta a privilegiare un singolo aspetto della questione - quello tecnologico - tralasciando una seconda importante componente, ovvero i contenuti dei videogiochi, la tipologia e la qualità dell'offerta in sé. Per tornare al tema centrale della missiva, la rottura dei rapporti tra Sony e Psygnosis non avrà conseguenze negative sull'utenza PlayStation, giacché non comporta né comporterà l'abbandono di progetti previsti per la console Sony ladddove invece la *querelle* tra Squaresoft e Nintendo ha portato alla cancellazione di **Final Fantasy VII** e alla mancata distribuzione in Europa di **Super Mario RPG** per SNES.

Malgrado il tempo, con il suo inesorabile scorrere, scivolar via sul mio povero groppone facendomi prendere coscienza (?) che, ormai, alla mia età, ci sono un fraccaio di vecchi amici già laureati, già sposati con figlioletto urlante incorporato, già impiegati in una qualsiasi banca o in un anonimo ufficio postale... Aaaargh! Basta, voglio svegliarmi!
Scusate, mi ricompongo dallo spaventevole incubo e scrivo... Dicevo, benché il tempo passi sono sempre più attratto dai videogames, mi affascina il programma che compone il gioco, inteso come concept, lo sforzo e l'intelligente bravura dei coders, dei programmatori, dei designers, ne ammiro silenziosamente la sagace perizia messa al servizio del nostro divertimento, ogni volta, in un piccolo nuovo sogno elettronico.
Trovo che l'intrattenimento videoludico rappresenti il modo più indolore per evadere da una realtà a volte troppo pressante: non più droghe sintetiche, basta con l'autodistruzione di milioni di cellule cerebrali, Timothy Leary è morto, pace all'anima sua ed il suo sogno lisergico è solo un anacronismo inutile, dannoso... Ma volete mettere il sogno di **Yoshi's Island**? Ebbene sì, lo ammetto, io con certi games ci viaggio proprio e apprezzo incondizionatamente il fatto che possa scegliere ogni volta il trip da vivere. Beh, posso volare su un tappeto persiano e costruirmi un castello pieno zeppo di energia vitale, ho la possibilità di scandagliare il mistero cupo di pianeti inospitali e perigliosi, vagare tra le lande di un mondo fantasy oppure rivivere un incubo kafkiano e trasformarmi in un insetto alle presa con una realtà terribile, quella di tutti i giorni!

Alla luce di tutto ciò, rimango sempre un po' perplesso quando mi capita di imbattermi nelle lettere di qualche videoplayer deluso, nostalgico o semplicemente annoiato, in fondo quando una cosa non ci appassiona più, basta accantonarla (e non è detto che sia per sempre). Tralasciando inutili lamentele o piagnistei su come erano belli e divertenti i giochi "di una volta"... Non voglio giudicare nessuno, però, cari nostalgici, proprio non vi capisco.

Lo Zippie

Immarcescibile MBF,
ti scrivo perché vorrei riallacciarmi alla criticabile e criticata missiva di Giuseppe Conti sul tema dei cosiddetti nostalgici. Nonostante i toni eccessivi, ritengo che dopotutto le sue argomentazioni non siano affatto errate. È logico che chi non ha vissuto i bei tempi o li ricorda a malapena, tutti i discorsi sul degrado che starebbe affliggendo i videogiochi attuali non possono che risultare incomprensibili. D'altro canto, anche l'atteggiamento di chi rimpiange il passato è del tutto naturale. Provate a dire a una comunità orgogliosamente ancorata a una concezione quasi romantica e idealistica dei videogames che è tutto cambiato, che ora si tratta solo di squallide piatte merci prodotte in maniera seriale e massificata. Mi si risponderà che questa è l'inevitabile conseguenza dello sviluppo stesso del mondo videoludico. Certo, non si può pretendere che l'industria dei videogames possa essere oggi identica a quella delle origini. Ma il punto è: ci abbiamo perso qualcosa oppure abbiamo tratto dei profitti dalla sua evoluzione? Voglio dire, il mercato sta assumendo (anzi ha già assunto) connotati assolutamente paradossali, per non dire inquietanti. Ci chiedono 800.000 lire o più per una semplice console quando poi il software all'altezza latita paurosamente. E inoltre qualcuno mi spiega perché nonostante il passaggio delle cartucce ai cd i prezzi sono rimasti dannatamente alti? In simili condizioni c'è forse da meravigliarsi se tanti rimpiangono le origini, i primi giochi, i vecchi cabinati? Il vero problema è che questa idealizzazione del passato è un atteggiamento sterile e puerile. Piacevole, forse, nel momento in cui ci permette di affogare nel ricordo di una mitica età dell'oro l'amarezza per un presente che non ci va a genio, ma pur sempre sterile. Non è questo che serve a darci una scossa e la verità è che siamo noi utenti i primi a doversi svegliare. Le software house non sono interessate alla qaulità dei loro prodotti, ma al mero guadagno. Questo è del tutto comprensibile, visto che si tratta pur sempre di una attività commerciale. Dovremmo essere noi a esigere titoli di migliore qualità, bocciando senza pietà i tantissimi giochi mediocri che escono sul mercato in quantità industriale. Il fatto che simili prodotti incontrino un successo di vendita non è giustificabile altrimenti. La nostra capacità di selezionare i prodotti che ci vengono proposti è l'unica via per arginare i danni che ha inevitabilmente determinato una logica basata sul principio "se vende, va bene così". Ovviamente, finché gli utenti continueranno a comprare questi titoli e a premiare sempre gli stessi generi, io, tu Matteo e tanti altri, continueremo a invidiare ai picisti tanti bei giochi, che non vengono convertiti semplicemente perché non hanno lo stesso appeal dell'ennesimo picchiaduro poligonale o del solito gioco di corsa. Non possiamo pretendere che le soft house rendano più varia l'offerta se le nostre esigenze sono così limitate e i nostri gusti così monotoni. *We need variety*, si diceva... Il problema è che la varietà la chiedono in pochi, mentre i più continuano a comprare le indicibili schifezze che affollano vergognosamente gli scaffali dei negozi. Ora, perché il mercato è fatto essenzialmente di numeri e che non possiamo certo imporre alla massa di picchiadurofili i nostri gusti, temo che l'unica soluzione rimastaci sia quella di rassegnarsi a un'offerta limitata, tanto limitata da risultare quasi frustrante.
A questo punto, però, vorrei fare una domanda a Giuseppe Conti e a tutti quelli che la pensano come lui: davvero vi stupite che molti abbiano perso l'entusiamo di un tempo? Sono i nostalgici che non sono stati capaci di adattarsi al cambiamento, oppure è il cambiamento che con tutte le implicazioni negative, ha provocato un generale disamoramento?

The Mad Scientist

Ritengo necessario, a questo punto, fare un passo in avanti nel dibattito, muovendo dai risultati conseguiti finora. Il nocciolo della questione riguarda la qualità videoludica. Ho cercato di dimostrare, in questi mesi, come non esista una sola idea di qualità, bensì diverse, elaborate da soggetti differenti e in contesti spazio-temporali spesso molto distanti tra loro. Non si tratta del solito confronto/scontro generazionale, la questione è molto più complessa.
La dicotomia oppositiva tra vecchio e nuovo in ambito videoludico dimostra che a una (visibile) evoluzione tecnica ed estetica dell'oggetto (il videogioco) si è accompagnata una (invisibile) trasformazione del soggetto fruitore (il videogiocatore). In precedenti interventi su **Mega Mail**, lo spazio epistolare di **MEGA Console** (a cui vi

rimando per ulteriori approfondimenti in merito), ho tratteggiato una sintetica fenomenologia del videogiocatore individuando almeno cinque differenti tipologie: Nostalgici, Positivisti, Evoluzionisti, Ricorrentisti e Messianici. In questa sede, prendendo spunto da un prezioso saggio di Fausto Colombo , tenteremo di distinguere alcune definizioni di qualità che riflettono altrettante concezioni all'interno (e non solo) della comunità videoludica.
La prima ritiene che la qualità di un videogioco sia misurabile in termini di successo commerciale del prodotto. Il presupposto di base è che la software house introduce sul libero mercato dei prodotti videoludici. Il pubblico è libero di accettarli o rifiutarli; in ogni caso il suo consumo ha una ricaduta sull'offerta e quindi è una garanzia di funzionamento del sistema. Per converso, sembrerebbe dimostrare che gli utenti hanno una forma di controllo e di potere rispetto alla produzione ("democrazia di mercato").
La seconda scuola di pensiero sostiene invece l'idea che il videogioco - come altri media culturali - sia di qualità solo quando è in grado di porsi come strumento disvelante dei meccanismi sociali. Il presupposto, qui, sta nella negazione del mezzo videoludico come mera forma di intrattenimento, molto diffusa negli ambienti di sinistra. Questa parte della critica, a dire il vero un po' elitaria, è totalmente estranea alla logica dell'industria culturale ed è invece radicata in quella di medium come strumento formativo.
Analoga a questa posizione (ma diffusa in ambienti ideologicamente differenti), è la concezione che attribuisce valore al videogioco solo quando questo è capace di divulgare i contenuti di una cultura "alta" o quantomeno tradizionale. È l'atteggiamento degli intellettuali italiani, notoriamente tecnofobi, che non si avvicinano al mezzo se non quando quest'ultimo veicola contenuti culturali e/o artistici. Riccardo Albini, in una intervista rilasciata al settimanale *Computer Trade Weekly*, affermava qualche anno fa che i videogiochi in Italia non hanno mai attecchito su larga scala anche per le resistenze dell'intellighenzia nostrana che "*non li considera prodotti culturali con la C maiuscola*". Esattamente. Non sorprende, quindi, che Umberto Eco sponsorizzi le iniziative multimediali su CD-ROM, ma, almeno fino a oggi, è restato al di fuori del dibattito sui videogames.
Una quarta concezione di qualità videoludica (propria della critica militante), è legata all'idea dello "specifico". Un videogioco è definibile "di qualità" solo ed esclusivamente quando sfrutta le caratteristiche dell'hardware sul quale è stato sviluppato. Ogni medium ha un preciso e specifico linguaggio formale che può essere portato ai confini dell'espressione artistica. I videgames non sono da meno. Corollari: adattare un contenuto extravideoludico (film o telefilm o cartoon etc.) compromette la qualità del prodotto finale. Il fatto che la maggior parte dei tie-in siano osceni, sembra confermare questa tesi. In questa ottica vengono condannate anche le stesse conversioni da un sistema all'altro (PC/console, ma anche console/console) laddove non tengano conto delle peculiarità a livello di hardware delle varie piattaforme.
Un'ultima posizione non nega dignità al mezzo videoludico solo perché finalizzato esclusivamente all'intrattenimento e ritiene che un gioco sia tanto più valido, quanto più diverte. Ma cos'è esattamente il divertimento videoludico? Quale fattore risulta determinante per una sua definizione? Esistono parametri oggettivi che possano essere impiegati come strumenti di misurazione del divertimento suscitato da un videogames? Aspetto i vostri contributi.

Mi ha fatto piacere vedere che la mia lettera di qualche mese fa circa le presunte similitudini tra i cavalli e le riviste di videogames abbia colpito nel segno tanto da meritarsi la pubblicazione e pura una citazione del Bitta. Con questa mia nuova vorrei continuare a esternare una serie di considerazioni circa i misteriosi rapporti che legano il mondo animale a quello dei videogiochi (la fattoria multimediale).
Se le riviste di videogiochi sono come i cavalli, gli utenti sono vere e proprie cavie, talvolta incosapevoli, talvolta consezienti. Vengono condotti una serie di esperimenti, dalle prove di marketing alle capacità di sopportazione. Prendete Sega. Sega è bella. Sega è grande. Sega fa conversioni stupende su Saturn. Sega è una grande famiglia felice e noi siamo i suoi figlioli adorati. Tutto vero (?) peccato che Sega abbia anche preso per i fondelli migliaia di persone con l'introduzione sul mercato di Mega CD e 32X. Queste due macchine, lanciate in pompa magna hanno spinto molti utenti a sprecare un salco di soldi per poi rivelarsi meri soprammobili abbandonati al loro destino dalla casa madre, supportati da pochissimi titoli di bassa qualità puntualmente finiti nell'oblio. E questo tacendo i vari progetti Megadrive + Mega CD oppure Megadrive + 32X "tutto in uno" (*Neptune, NdMBF*) o Megadrive portatile (*Nomad, è attualmente in commercio, ndMBF*). Ditemi voi se non erano semplici manovre atte a sfruttare il successo di Megadrive. Ho tralasciato Game Gear perché credo che questa piattaforma è stata supportata a lungo e con titoli decenti.
La tanto denigrata Nintendo, invece, ci fa diventare i capelli come Ravanelli, ma i fondelli li lascia belli. Ben vengano ritardi di mesi e mesi se la qualità è unica e inarrivabile. Sarebbe una vera e propria presa in giro mettere sul mercato una macchina poco sfruttabile con giochi incompleti (Sega Saturn/**Virtua Fighter**, non vi dice niente? E poi sarebbe Nintendo ad averci preso per il naso?).
Ma facciamo altri esempi. EA è una fonte inesauribile di braccia rubate alle piantagioni di riso. Fanno un gioco bello in dodici mesi e ce lo ripropongono per i quindici anni successivi cambiando il contorno ma lasciando invariata la sostanza (*già, cambiano i regimi, le mamme imbiancono, i figli crescono, escono nuove console, ma* ***Fifa Soccer*** *resta sempre uguale, eheheheh... È anche rassicurante, da un certo punto di vista. Inoltre, EA non avrà bisogno di lanciare compilation di classici:* ***Fifa*** *è così obsoleto che piace da matti persino ai nostalgici più intransigenti, ahahahah... Vabbé, la smetto... NdMBF*). Prendiamo **Fifa '96** per PlayStation. Il gioco è indubbiamente deludente, non ci piove. Ma io dico: avevano già realizzato le versioni PC e 3DO quali-

GETTING ON THE PLAYGROUND

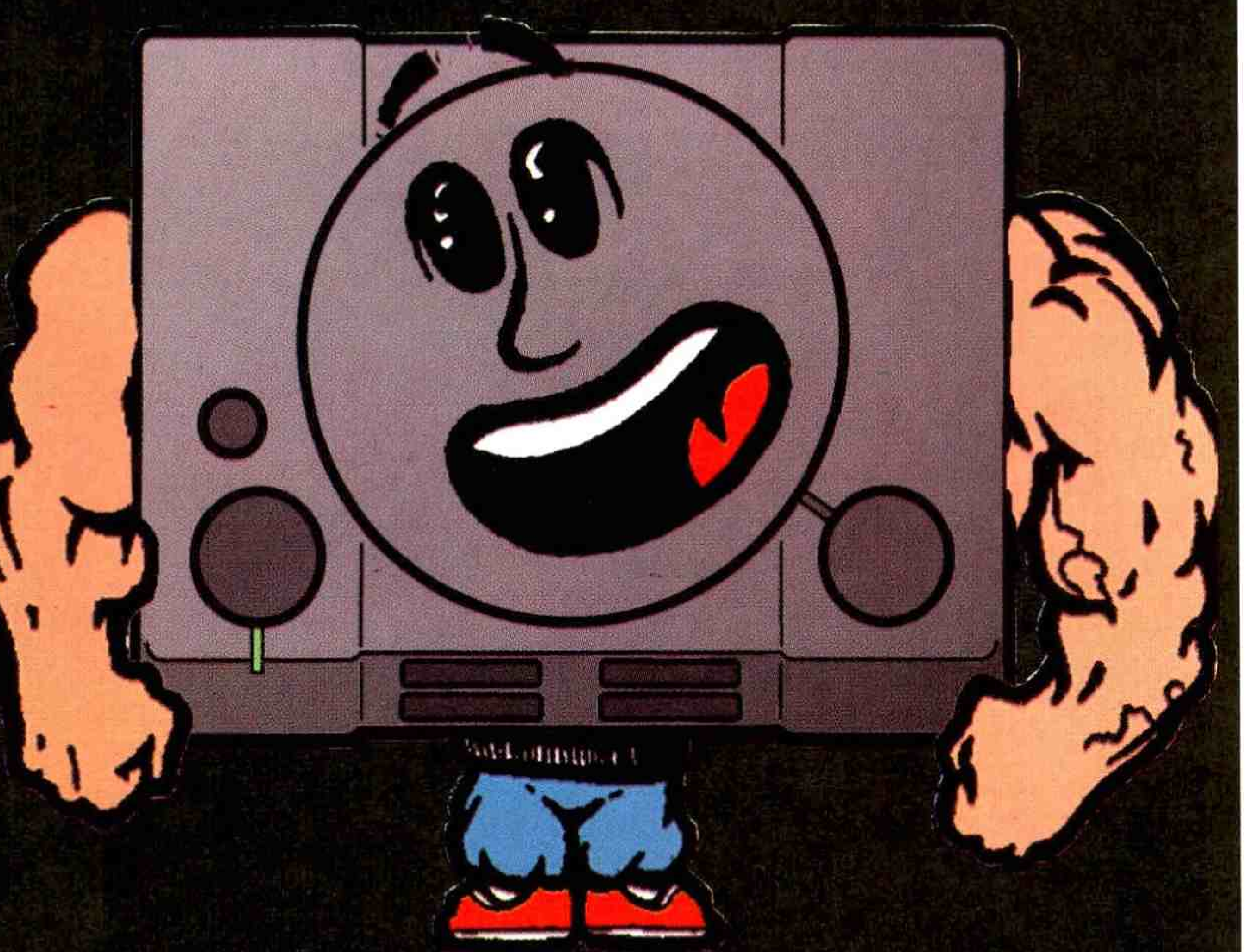
LETTERA Playground - Super PlayStation Console
Futura Publishing
Via XXV Aprile 37, 20091 Bresso (MI)

E-MAIL mbfil@mbox.vol.it

FAX 02/665282222

tativamente discrete... Ma allora perché quelle Saturn e PlayStation sono così scarse? Suonerò paranoico, ma secondo me la cosa è pianificata a tavolino (sono peggio di Fox, non mi fido di nessuno)(*E fai bene. A proposito, com'è che il protagonista della serie si chiama come il network che lo trasmette, Fox? Sento puzza di bruciato... ndMBF*). EA ha le capacità per realizzare simulazioni sportive di altissima qualità, ma preferisce non utilizzarle perché altrimenti non venderebbe una copia... Invece "ci regala" ogni anno una versione sempre più bella e giocabile perché ci vuole bene e lo fa solo per noi.
Ma se l'Europa piange, il Giappone non ride: secondo me dovrebbero fare un referendum per abbattere Bandai e cacciare tutti i dirigenti.
Ma come è possibile che ci sia gente che compra quei giochi? Io adoro **DragonBall**, **Gundam** e gli altri spin-off manga, ma non ho mai comprato un gioco Bandai per una questione di principio: loro pensano a guadagnare con il minimo sforzo... Per quello che mi riguarda, potrebbero benissimo fallire.
Tra l'altro alla beffa si aggiunge il danno: li avete visti i prezzi dei titoli import per PlayStation? Qualcuno ha avuto il coraggio di vendere **Gundam** per PlayStation a 230 carte da mille... Ma vacca polacca, perché siamo sempre noi a pagare? Ovvio, siamo l'ultimo anello della catena alimentare: dagli squali che li producono ai pesciolini che li comprano.
L'ultima apocalittica "balla spaziale" che mi sovviene riguarda il fantastico Jaguar. Stra pubblicizzato come la console definitiva a 64-bit (bum!) è stata la fregatura dell'anno passato. Una volta tanto le furbate non hanno pagato... Merito anche di riviste come la vostra che ci hanno informato...
Non crediate comunque che questa sia lo sfogo di una persona inkavolata. Venti e passa anni serviranno a qualcosa, no? So che questo mercato è regolato da leggi rigorose: o è così, o è così. Prendetela come una riflessione a voce alta e continuiamo tutti a dormire sonni tranquilli che tanto case come Psygnosis, Namco e Capcom, il loro lavoro lo sanno fare...

Emanuele Bresciani



ORARI: 9,30-12,30 15,00-19,30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

TUTTI I PREZZI SONO I.V.A. 19% INCLUSA RICHIEDERE LISTINO RIVENDITORI

SI EFFETTUANO MODIFICHE O RIPARAZIONI IN SEDE TUTTI I NOSTRI PRODOTTI SONO ORIGINALI

GARANZIA ED ASSISTENZA GRATUITA SULLE CONSOLES DA NOI COMMERCIALIZZATE

TUTTI I MARCHI SOPRA RIPORTATI APPARTENGONO AI LORO LEGITTIMI PROPRIETARI

SPEDIZIONI IN TUTTA ITALIA

CONSEGNA IN 24H !!!

NOVITA' GIAPPONESI

DOUBLE DRAGON	159.000
DRAGON BALL Z2	169.000
DRIFT KING	159.000
HOKUTO NO KEN	169.000
HYPER OLYMPICS	169.000
IREM ARCADE CLASSIC	159.000
JUMPING FLASH 2	159.000
KING OF FIGHTER '95	TEL.
KINGS FIELD III	169.000
MACROSS	169.000
MOTOR TOON GP2	159.000
NAMCO MUSEUM 3	169.000
OVERBLOOD	169.000
ROCKMAN X3	159.000
SAMURAI SHOWDOWN	169.000
STRIKER 1945	169.000
TEKKEN 2	TEL.
WINNING ELEVEN 2	169.000

PAGAMENTI RATEALI
SENZA ANTICIPO
E SENZA CAMBIALI

NOVITA' AMERICANE

BIO HAZARD	119.000
BLAZING DRAGONS	119.000
BUST A MOVE 2	119.000
DEADLY SKIES	119.000
DIE HARD TRILOGY	119.000
EXTREME PINBALL	119.000
NBA LIVE	119.000
RETURN TO ZORK	119.000
RISE OF THE ROBOTS 2	119.000
SKELETON WARRIORS	119.000
SLAM'N JAM '96	119.000
THE HIVE	119.000
TOP GUN	119.000

TITOLI PS-X EUROPEI

ACTUA SOCCER	99.000
ALIEN TRILOGY	99.000
DARKSTALKERS	TEL.
DIE HARD TRILOGY	119.000
FADE TO BLACK	119.000
GOAL STORM	99.000
HI OCTANE	99.000
IMPACT RACING	119.000
JOHN MADDEN 96	TEL.
LOADED	99.000
MAGIC CARPET	99.000
NAMCO MUSEUM 1	119.000
NBA IN THE ZONE	99.000
NEED FOR SPEED	119.000
POWER SPORT SOCCER	119.000
RIDGE RACER REVOL	119.000
ROAD RASH	109.000
SHELLSHOCK	109.000
SPACE HULK	119.000
TIME COMMANDO	119.000
TRUE PINBALL	119.000
WING COMMANDER III	99.000

RIVISTE DI VIDEOGIOCHI AMERICANE E GIAPPONESI

NOLEGGIO VIDEOGAMES

PLAYSTATION PS-X

ACCESSORI SONY PLAYSTATION

ACTION REPLAY	
PROGRAMMABILE	109.000
ASCII PAD 1995	TEL.
CAVO LINK	59.000
FIGHTER STICK 1995	TEL.
INTERFACCIA	
MULTIPLAYER	99.000
JOYPAD COMPATIBILE	59.000
JOYPAD NEJICON	TEL.
JOYPAD ORIGINALE EURO	69.000
JOYSTICK 10 TASTI	TEL.
MEMORY CARD	69.000
VOLANTE+CAMBIO+PEDALI	149.000

OFFERTISSIME !!! TUTTO LIRE 99.000
(FINO AD ESAURIMENTO SCORTE)

FIFA 96	BOXER'S ROAD
FALCATA	HYPER FORMATION SOCCER
PRIME GOAL EX	MAGIC BEAST WARRIOR
METAL JACKET	SF2 REAL BATTLE ON FILM
ESPN EXTREME USA	EXECTOR
THEME PARK	TOTAL ECLIPSE TURBO
AIR COMBAT USA	PRIMAL RAGE
WARHAWK	ASSAULT RIGGS
HI OCTANE	REVOLUTION X

MICROMEDIA A MILANO!!!

VIENI A TROVARCI IN VIALE MONTENERO 12 ANG. VIA LATTUADA (MM3 PORTA ROMANA) E POTRAI TROVARE TUTTE LE NOVITA' IN ANTEPRIMA A PREZZI FANTASTICI IN 200 MQ D'ESPOSIZIONE!!!

FINALMENTE DISPONIBILE LA PLAYSTATION UNIVERSALE NON MODIFICATA !!

SONY PS-X JAP 220V	699.000
SONY PS-X USA 220V	499.000
SONY PS-X EURO	499.000

PER ORDINI O INFORMAZIONI:

TEL.02/54101064 (5 LINEE R.A.)
TEL.02/54101044 (5 LINEE R.A.)
FAX.02/54101076

MICROMEDIA

MICROMEDIA s.n.c.
VIALE MONTENERO 12
20135 MILANO ITALY

Caro Matteo,
ho acquistato recentemente l'ottimo *Alien Trilogy*. Purtroppo, l'ho inavvertitamente rigato e da allora non carica più correttamente, salta le tracce e a volte si impianta del tutto. C'è qualcosa che posso fare? Inoltre volevo sapere per quale motivo i CD di PlayStation sono neri...

Andrea Della Casa

Il supporto CD-ROM vanta una serie di indiscutibili vantaggi (possibilità di immagazzinare notevoli quantità di memoria, costi di produzione irrisori etc.), ma indubbiamente risulta molto più fragile e delicato rispetto alle cartucce. Una volta rigato, un compact disc risulta pressoché inutilizzabile. Per quanto riguarda la seconda domanda, inizialmente si credeva che la scelta di Sony fosse motivata da esigenze anti-pirateria, ma il fiorente mercato dei titoli copiati a Hong Kong e Taiwan sembra dimostrare che la colorazione in nero dei CD-ROM servisse solo a marcare già a livello cromatico i giochi per PlayStation e differenziarli da quelli degli altri sistemi ludici. Come dire: non tutti i CD sono uguali...

Caro MBF,
come tutti sanno, un'immagine fissa che proviene da una fonte come una console rischia di danneggiare lo schermo televisivo e per questo è sconsigliabile tenere un gioco in pausa a lungo. Ora, utilizzando PlayStation come lettore musicale CD, non si rischia di rovinare lo schermo? Dopotutto, l'immagine statica del menu resta sullo schermo per ore. Te lo chiedo perché ho appena acquistato un 46" pollici Philips e non vorrei danneggiarlo...

Igor

Teoricamente, la tua osservazione è corretta, anche se non ho mai sentito nessuno che abbia rovinato il proprio televisore in questo modo. Resta il fatto, comunque, che gli schermi a retroproiezione sono più delicati rispetto a quelli normali, quindi è necessario prestare una certa attenzione quando vengono utilizzati come monitor per videogames. Il mio consiglio spassionato è quello di utilizzare un normale lettore CD per ascoltare *Method Man* e *Massive Attack*...

Ciao Matteo,
mi consigli di acquistare il *multi-tap adapter* per Sony PlayStation? Quali titoli sono compatibili con questa periferica?

Antonio Giaccardi

Il multitap trasforma la pratica solitaria del videogaming in un'esperienza collettiva coinvolgente e gratificante. Sin dai tempi di *Bomberman* sui Super NES, l'aggeggio è diventato praticamente indispensabile. I giochi per PlayStation che supportano l'adapter sono *Total NBA, Fifa Soccer '96, Actua Soccer, Triple Play Baseball, Frank Thomas Baseball* e, prossimamente, *Super Sonic Racers, Power Play Hockey, Track and Field.*

Salve,
felicitazioni per **Super PlayStation Console**. Sono contento di avervi scoperto proprio in occasione della vostra trasformazione. Ho recentemente comprato una Playstation e sulle prime pensavo di acquistare una rivista straniera dedicata. Mi chiamo Stefano ho 34 anni sono sposato con un bimbo di un anno. Sono un programmatore su grandi sistemi in banca. Il mio hobby resta però videogiocare. Ho letto per bene la vostra testata dall'inizio alla fine e devo dirvi una cosa: "mi piacete". Non ho appunti da farvi solo alcune raccomandazioni:
a) non fatemi comprare giochi scarsi, ve ne pentireste (eheheheheh).
b) dateci sotto con i cheats, per chi non ha molto tempo come me, sono una vera manna dal cielo.
Un paio di domande:
1) Sapete se è prevista una versione PlayStation di *Sensible Soccer* (ho comprato tutti i giochi di calcio per PlayStation ma il buon *Sensi* non lo batte nessuno).
2) Se decido di modificare PlayStation con il chip aggiuntivo e poi per disgrazia la console si danneggiasse e devo farla riparare non è che mi sputano in un occhio?
Un'ultima considerazione: tirando le somme di tutti i giochi che ho visto in questi anni se dovessi contare i giochi con la "G" maiuscola mi basterebbero le dita delle mani.

Salutoni da Stefano
MC7509@mclink.it

Modificando l'hardware della console si invalida la garanzia originale. Ti conviene sentire direttamente i negozianti che effettuano la modifica per conoscere la loro politica in merito. Anche io adoro Sensi. Purtroppo, non è prevista alcuna versione PlayStation. Almeno per il momento.

Adoro le simulazioni di basket, ma comprando *NBA Live '96* (EA) sono rimasto deluso dall'assenza di molti giocatori importanti come Michael Jordan. Come mai il campione dei Bulls non è presente nel team chicaghese visto che la EA aveva firmato un contratto esclusivo sin dai tempi di *Trouble in the Windy City* per Megadrive (per altro orrendo)?

Nicola Tartini

Il contratto che EA ha siglato con Jordan riguarda solo la possibilità di impiegare l'immagine elettronica di Michelino in specifici titoli. *NBA Live '96* non era uno di questi.

Titoli come *WipEout XL, Tenka, F1* e *Destruction Derby 2* usciranno anche su Saturn o Nintendo 64, secondo voi?

Luca

È possibile.

Usciranno titoli simili a *Resident Evil* nei prossimi mesi?

Alberto

Considerato il successo che l'avventura Capcom ha riscosso in America e Giappone, nei prossimi mesi saremo letteralmente sommersi da epigoni e *biohazard*-wannabe, senza dimenticare il probabile sequel ufficiale. Tra i cloni segnalo *Aeon Flux* (Viacom) ispirato allo splendido cartone animato trasmesso da MTV e *Over Blood*, di cui parliamo nello spazio delle news dal Giappone.

Ciao MBF,
come ti butta? Volevo sapere se saranno convertiti per Sony PlayStation i seguenti hit PC: *Warcraft 2, Command & Conquer, Crusader, Civilization 2* e *Bad Mojo*.

Massimiliano

Origin ha annuciato la versione PlayStation di *Crusader* per ottobre. *Bad Mojo* è previsto per la fine dell'anno. *Command & Conquer* sarà disponibile per Saturn, mentre la versione PlayStation è ancora in forse (è possibile che i Westwood optino direttamente per *Red Alert*, il sequel). I Blizzard Entertainment stanno finendo *Pax Imperia 2* e quindi ritengo improbabile che troveranno il tempo per lavorare alla versione PlayStation di *Warcraft 2: Tides of Darkness* anche se una conversione è più che probabile. Per *Civilization 2*,

SUPER PLAYSTATION CONSOLE CONSIGLIA...

Quali sono i titoli più giocati dalla redazione della vostra testata preferita? Nell'ordine...

MOTOR TOON GP 2

Dimenticatevi del primo episodio. *Motor Toon GP 2* (Sony) è il gioco di corsa più divertente mai apparso su una console a 32-bit. Eccezionalmente vario, giocabile come *Super Mario Kart*, *Motor Toon GP 2* è un titolo che un possessore di Sony PlayStation non dovrebbe lasciarsi sfuggire per nessun motivo!

JUMPING FLASH 2

Recensito sul numero scorso di **Super PlayStation Console,** *Jumping Flash 2* (Sony) resta uno dei titoli più giocati in redazione. Pur non presentando innovazioni di rilievo rispetto al suo predecessore, il gioco sfrutta benissimo le capacità di animazione poligonale del 32-bit Sony.

TEKKEN 2

Assolutamente indispensabile. Il miglior picchiaduro tridimensio-nale (insieme a *Virtua Fighter 2*) disponibile per una console a 32-bit. Se amate il genere, *Tekken 2* (Namco) è un acquisto indispensabile.

RESIDENT EVIL

L'unico titolo Capcom presente nella selezione è uno dei pochissimi film interattivi che meritino la ridondante definizione. *Resident Evil* è la migliore avventura dinamica mai realizzata su console. Aka *Bio Hazard*.

invece, non credo che ci siano speranze di vederlo convertito sulla console Sony.

Uelà Matteo,
come è possibile che non esista una simulazione di tennis decente per Sony PlayStation? Quelle che ho visto sino a oggi (Power Tennis, Final Match Tennis) sono tutte orripilanti. Puoi dirmi se usciranno titoli veramente giocabili, nei prossimi mesi?

Fabio "Agassi" Dallara

Sono d'accordo: le migliori simulazioni di tennis restano *Final Match Tennis* (Human, PC Engine), *Super Tennis* (Tonkin House, SNES) e *Jimmy Connors Pro Tennis Tour* (Ubi Soft, SNES). In compenso, Namco sta lavorando a *Smash Court*, che promette bene. Code Masters ha quasi terminato *Pete Sampras Extreme Tennis*.

AIUTO! HO UN PROBLEMA...

Mantenete la calma. Respirate profondamente. Contate fino a dieci. Poi contattateci. *Super PlayStation Console* è in grado di risolvere ogni vostro dubbio relativo ai viggì. Come fare per mettersi in contatto con il nostro team di esperti? Semplice: attraverso lettera, telefono, posta elettronica o fax. Eccovi gli indirizzi:

LETTERA FAQ - Super PlayStation Console
Futura Publishing
Via XXV Aprile 37, 20091 Bresso (MI)

E-MAIL mbfil@mbox.vol.it

TELEFONO 02/66528334
(mercoledì dalle 15 alle 17per informazioni varie, venerdì dalle 16 alle 18 per trucchi e soluzioni)

FAX 02/665282222

GOLDEN GATE EXPORT CO. INTERNATIONAL

55 DICKSON STREET,WIDNES,CHESHIRE, WA8 6NX,ENGLAND,U.K.

TEL/FAX(ENGLAND):0044-151-4953767(24 ORE AL GIORNO)
TEL.(ITALIA):0348-2624148(CONTINUATO)

PREZZI VANTAGGIOSI PER COMMERCIANTI
IMPORTAZIONE DI VIDEOGIOCHI E DI CONSOLES DI OGNI TIPO,PROVENIENTI DA OGNI PARTE DEL MONDO A PREZZI COMPETITIVI:

PSX CD----------CHIAMARE(OFFERTA COMMERCIANTI)
SATURNCD-----CHIAMARE(OFFERTA COMMERCIANTI)
PSX CHIP(PER TOTALE COMPATIBILITA)----------£39.000
NINTENDO 64----------£650.000
SONY PSX MEMORY CARD----------£34.000
SONY PSX CAVO RGB----------£30.000
SONY PSX JOY PAD----------£28.000
SEGA SATURN JOYPAD----------£25.000
MAGIC CARD ADATTATORE(SATURN)----------£75.000
***********E MOLTI ALTRI PRODOTTI DISPONIBILI***********
CHIAMARE IL NUMERO PER L ITALIA PER ULTERIORI INFORMAZIONI.

TUTTI I PREZZI SONO COMPRESI DI I.V.A. E TRASPORTO IN OGNI PARTE D ITALIA.

PER ULTERIORI INFORMAZIONI RIGUARDO AI PREZZI ED ALLE MODALITA DI PAGAMENTO TELEFONATE AL NUMERO PER L ITALIA(0348-2624148)

TUTTI I NOMI ED I MARCHI RIPORTATI APPARTENGONO AI LEGITTIMI PROPRIETARI.

PLAYWORLD

La riduzione del prezzo di Sony PlayStation nei principali mercati mondiali ha favorito un notevole incremento delle vendite dell'hardware. Disponibile anche in Italia a un prezzo relativamente accessibile - meno di 500.000 lire - Sony PlayStation si conferma la console della nuove generazione da battere. Ma ogni rosa ha la sua spina e, nel caso di PlayStation, riguarda gli sviluppatori nipponici. Matteo Bittanti indaga...

"Non è stato facile. Dovevamo dimostrare che PlayStation non era un secondo Jaguar, un nuovo Neo Geo, un altro 3DO, bensì la macchina da gioco definitiva. E ci siamo riusciti."

(Jim Whims, vicepresidente reparto vendite Sony Computer Entertainment of America)

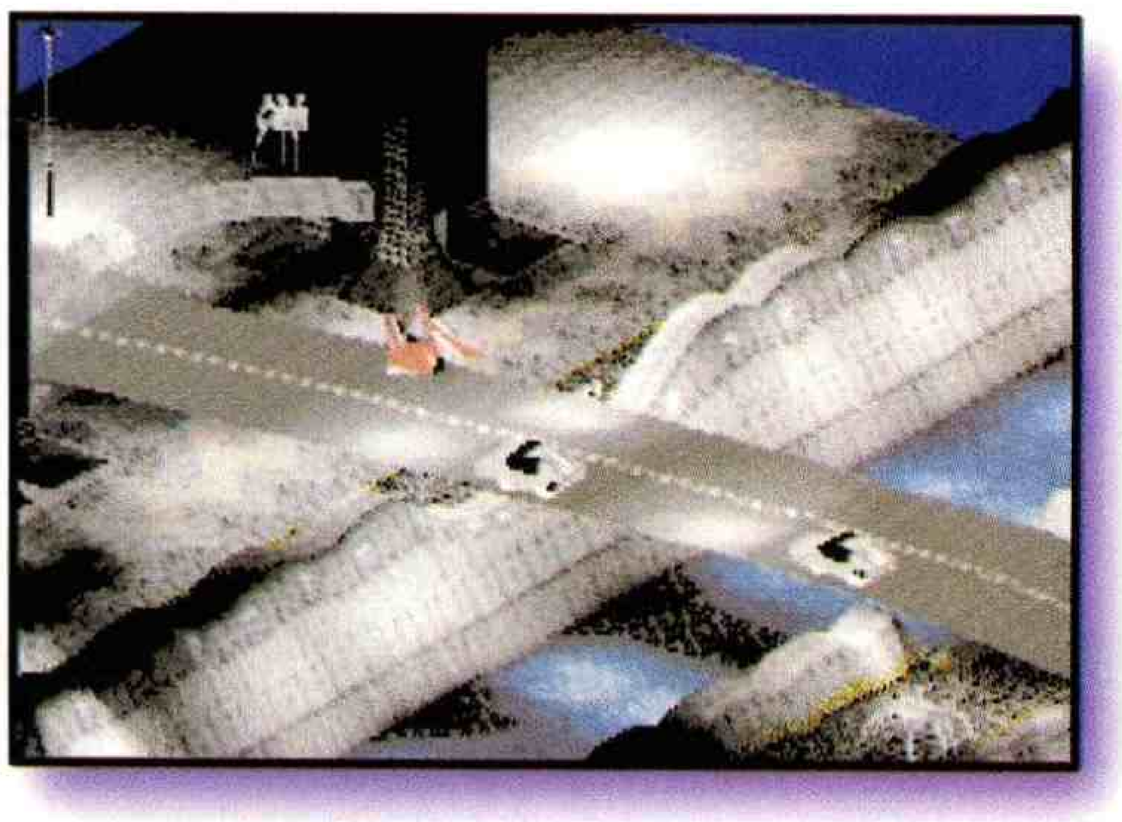
Giappone - Negli ultimi mesi, la divisione nipponica di Sony impegnata nel settore videoludico, ha dovuto fronteggiare una serie di problemi di non irrilevante portata. Qualche settimana prima del **PlayStation Expo '96**, Sony ha organizzato una conferenza alla quale hanno partecipato i principali sviluppatori PSX. Durante il meeting, è emersa una certa insoddisfazione dei dirigenti Sony nei confronti della produzione ludica degli ultimi mesi, definita "stagnante".
Sony ha lamentato una certa carenza di originalità nei recenti prodotti nonché alcune deficienze a livello tecnico per ciò che concerne i videogiochi bidimensionali. La strigliata ha indispettito parecchi programmatori. Capcom, in particolare, ha sottolineato come la carenza di RAM della console PlayStation rende problematica la conversione fedele dei titoli da bar, problema che SNK ha potuto dribblare brillantemente su Saturn grazie all'utilizzo di una espansione di memoria su cartuccia. Il malcontento, tuttavia, resta diffuso. L'annuncio dell'apertura di Namco a PC e Nintendo 64 ha reso più difficile a Sony digerire la rottura con Psygnosis, la quale ha ribadito la propria intenzione di sviluppare giochi per differenti piattaforme. Stando alle ultime indiscrezioni, Acclaim sarebbe pronta a rilevare l'etichetta inglese, che andrebbe ad aggiungersi a team come Probe (**Alien Trilogy**) e Iguana (**NBA Jam TE**). La mancanza di gruppi interni di programmazione paragonabili alle divisioni Sega dell'AM1, 2 & 3 e alla "Premiata Ditta Miyamoto" di Nintendo potrebbe rivelarsi un vero e proprio tallone di Achille per Sony nei prossimi mesi.
A peggiorare ulteriormente la situazione ci hanno pensato due case di produzione molto popolari in Giappone, Hudsonsoft (che possiede etichette minori come Microcabin) e Warp, che hanno recentemente rotto ogni rapporto con Sony. Warp - autori dell'avventura interattiva D che in Giappone ha riscosso un successo senza precedenti - si sono scusati con gli utenti di PlayStation per la decisione di abbandonare ogni progetto per la console a 32-bit Sony acquistando una pagina sulle più importanti riviste del settore. "*Taihen na gomeiwaku o okake itashita*", ossia "*siamo stanchi di essere trattati in questo modo*", hanno dichiarato i Warp.
Ma Sony ha ancora molte frecce al suo arco e grazie a case come Squaresoft e Takara, può guardare al futuro con una certa tranquillità. Di certo, i prossimi sei mesi saranno determinanti per il futuro dei videogiochi a 32-bit. L'avvento del Nintendo 64 e dell'M2 potrebbero rivoluzionare la situazione, ma è ancora troppo presto per azzardare previsioni. Sony può contare su una base installata di oltre tre milioni di PlayStation in Giappone, che diventano cinque considerando anche il mercato americano ed europeo. La riduzione del prezzo della console (199 dollari in America, 19,800 yen in Giappone) costituisce un'ulteriore spinta propulsiva. Concludiamo con una buona notizia: in Giappone, Sony ha lanciato una collana di videogames budget. I titoli, dal un prezzo molto contenuto (2800 yen, circa 30,000 lire, poco meno di un CD audio), saranno disponibili a partire da luglio.Si tratta di ri-edizioni di vecchi games, ma Sony ha lasciato intuire che prossimamente potrebbe lanciare in versione budget anche titoli inediti. A luglio vedremo: **Ridge Racer, Tohshinden 2 Plus, Ace Combat, Arc The Lad, Boxer's Road, King's Field 2, Raiden Project**. Al momento di andare in stampa, non è noto se anche le divisioni americane ed europee seguiranno a ruota l'esempio di Sony Computer Entertainment of Japan.

SYNDICATE WARS

L'attesissima simulazione strategica in tempo reale dei Bullfrog è quasi terminata. Sviluppato da Mark Diskett, uno dei talenti che lavorano insieme al grande Peter Molyneux, **Syndicate Wars** è il seguito ufficiale di uno dei migliori titoli mai apparsi per PC. La storia si svolge un centinaio di anni dopo le vicende narrate nel primo **Syndicate**. La Corporazione è entrata in crisi e, al pari del decadente Impero Romano, è crollata sotto la spinta di gruppi di moderni barbari, hackers e terroristi sempre più agguerriti. Potete scegliere se militare nelle file ribelli oppure se unirvi a quel che resta della Multinazionale nel tentativo di riconquistare il mondo. I gruppi criminali sono una setta di fanatici religioso sul modello di Waco e una banda di motociclisti nomadi che richiamano quelli dello *Zombi* di Romero. Come potete vedere da queste immagini, il gioco ha lo stesso look cyberpunk del suo predecessore, a metà tra *Blade Runner* e *Strange Days*, senza dimenticare il bellissimo anime *A Ghost in The Shell*. In **Syndicate Wars** i giocatori devono portare a termine una serie di missioni, che consistono nell'eliminazione di un agente, nell'attentato a un leader, oppure nel recuperare del denaro attraverso attività illegali. Recensione imminente.

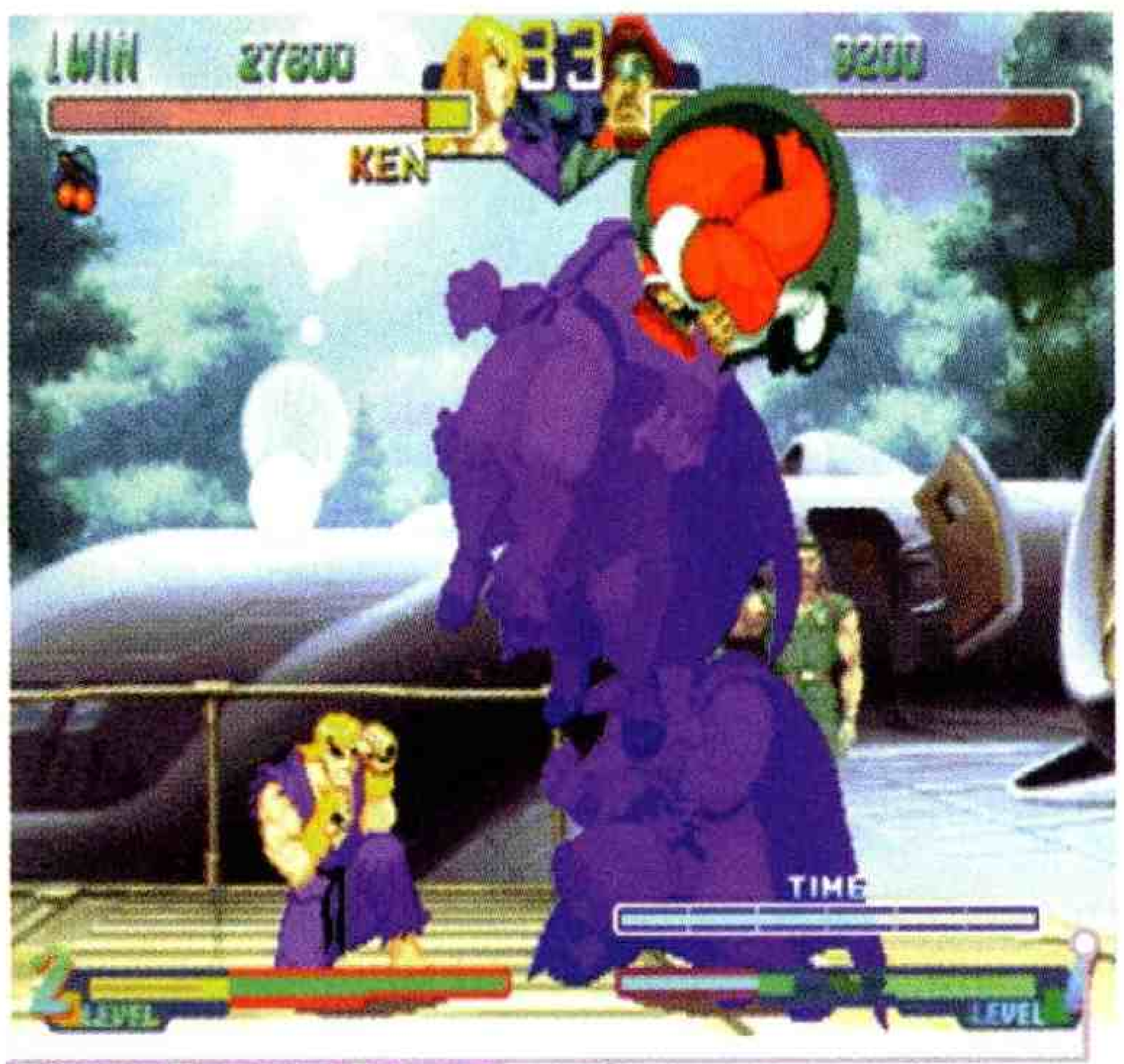
I fondali di Syndicate Wars sono completamente interattivi.

L'arsenale a vostra disposizione è veramente impressionante.



BOTTE DA ORBI

Una nuova orda di picchiaduro sta per invadere i pacifici villaggi PlayStation. **Samurai Shodown 3** (SNK) sarà commercializzato in Giappone a partire dal 12 luglio insieme a **Slam Dragon** (Jaleco). La prima delle conversioni Neo Geo, **King of Fighter's '95**, è stata introdotta sul mercato nipponico il 28 giugno scorso (troppo tardi per la recensione su questo numero). Sempre questa estate vedremo il secondo episodio di **Street Fighter Alpha** (Capcom) **Marvel Super Heroes** (Capcom), nonché **Fatal Fury: Real Bout** (SNK). **Street Fighter Alpha 2** vanta un nuovo sistema di combo e il ritorno di alcuni personaggi celebri come Zangief e Dhalsim, insieme a Gen (presente nel primo **Street Fighter**). Tra gli altri lottatori segnaliamo Rolento (prelevato da **Final Fight**) e Sakura, una poderosa combattente. Dan, Akuma e M.Bison, personaggi segreti in **Street Fighter Alpha** sono selezionabili direttamente dal menu principale. Intanto, vorrei segnalare in questa sede che anche **Samurai Shodown RPG**, lo spin-off per Neo Geo della saga beat'em up, sarà convertito per Sony PlayStation. C'è grande attesa anche per **Tobal #1** (vedi **Super PlayStation Console 27**), il primo beat'em up Squaresoft che si avvale della collaborazione di Akira Toryama. Sul CD di **Tobal** sarà inoltre disponibile un demo di **Final Fantasy VII** (yum!).Tamsoft, inoltre ha recentemente annunciato la versione "baby" di **Tohshinden** per PlayStation, che si intitola **Tohshinden Special**. Il picchiaduro tridimensionale sfrutta l'engine grafico del secondo episodio e si ispira chiaramente a **Virtua Fighter Kids** (Sega), imminente per Saturn. In autunno sarà la volta dell'atteso **Star Gladiators** (Capcom), interamente poligonale, **Kumite** (Konami), **Shadow Struggle** Banpresto) e di **Soul Edge** (Namco), il successore di **Tekken 2**.



STREET FIGHTER ALPHA 2 SARÀ DISPONIBILE ENTO LA FINE DI LUGLIO.

LA GUERRA DEI CLONI: TAKARA LANCIA LA VERSIONE SUPER DEFORMED DI TOHSHINDEN.

E IN ATTESA DELL'ORMAI LEGGENDARIO STREET FIGHTER 3...

FOCUS ON: MORTAL KOMBAT TRILOGY

In occasione dell'E3 losangelino, Williams ha presentato un nuovo episodio della celebre saga creata da Boon e Tobias e che va ad aggiungersi a **Mortal Kombat 3**, introdotto sul mercato europeo e americano nell'ottobre dello scorso anno (ma solo in questi giorni in Giappone). Pur essendo largamente incompleta, la versione PlayStation è sembrata addirittura superiore in termini di animazione a quella per Nintendo 64 (che si intitola **Mortal Kombat 64**). **MK Trilogy** include una serie di personaggi inediti (Noob Saibot e Baraka sono giocabili), nuove mosse e nuovi fondali, ma la stessa struttura di gioco di altri ottomila prodotti simili...

ZERO DIVIDE

Il sequel del mediocre picchiaduro degli Zoom vanta un sistema di controllo completamente rinnovato, velocità di animazione analoga a quella di **Tekken 2**, fondali graficamente più ricchi. Se amate il genere robotico, **Zero Divide 2** potrebbe fare per voi...

BIT WORLD

VENDITA PER CORRISPONDENZA

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA F. CAVALLOTTI, 98
20052 - MONZA MI
TEL.039/2720499

PLAYSTATION EURO

3D LEMINGS	L.93.000
AGILE WARRIOR	L.96.000
ALIEN TRILOGY	L.99.000
ALONE IN THE DARK 2	L.99.000
ADIDA POWER SOCCER	L.99.000
DESCENT	L.95.000
DOOM	L.93.000
DISCWORLD	L.69.000
EXTREME GAMES 2	L.93.000
EXTREME PINBALL	L.99.000
FIFA 96	L.77.000
NBA LIVE 96	L.99.000
NEED FOR SPEED	L.99.000
NHAL FACE OFF	L.99.000
PHILOSOMA	L.93.000
STREET FIGHTER ALPHA	L.99.000
ROAD RUSH	L.99.000
TOTAL NBA 96	L.85.000
TWISTED METAL	L.93.000

ULTRA 64 DISPONIBILE

PLAYSTATION USA/JAP

ALIEN TRILOGY	L.116.000
CAPITAN TSUBASA	TEL
CYBERSPEED	L.116.000
BIO HAZARD	TEL
DRAGON BALL Z	L.149.000
DRAGON BALL Z 2	TEL
EXECTOR	L.79.000
GOEMON WARRIOR	TEL
GRAN TOURING CHAMPIONSHIP	TEL.
GUNDAM VERS. 2.0	TEL
FADE TO BLACK	TEL
HYPER FINAL MATCH TENNIS	TEL
JUMPING FLASH 2	TEL
X-MEN ATOM OF THE CHILDREN	TEL
IRON SLAM 96	TEL
LOADED	L.116.000
KILEAK THE BLOOD 2	L.159.000
MOTOR TOON GP 2	L.159.000
NHL FACE OFF	L.116.000
NAMCO 2	L.149.000
NBA IN THE ZONE	L.116.000
NEED FOR SPEED	L.116.000
OLYMPIC SOCCER	TEL
OLYMPIC SUMMER GAMES	TEL
ON SIDE SOCCER	TEL
PO'ED	L.116.000
POLYGON DRIFT KING	TEL
PUZZLE BOBBLE 2	L.149.000
RESIDENT EVIL	L.116.000
RIDGE RACER REV.	TEL
SAILOR MOON SUPER S	L.149.000
TEKKEN 2	L.159.000
TWEEN GODESSES	L.79.000
VAMPIRE HUNTER	TEL
VIRTUAL OPEN TENNIS	TEL
WARRIOR OF FATE	L.149.000
VOLANTE + PEDALIERA	L.159.000
JOYPAD PSX	L.39.000
JOYPAD SONY	L.55.000

TELEFONA PER LE NOVITA'

DOOM E I SUOI FRATELLI

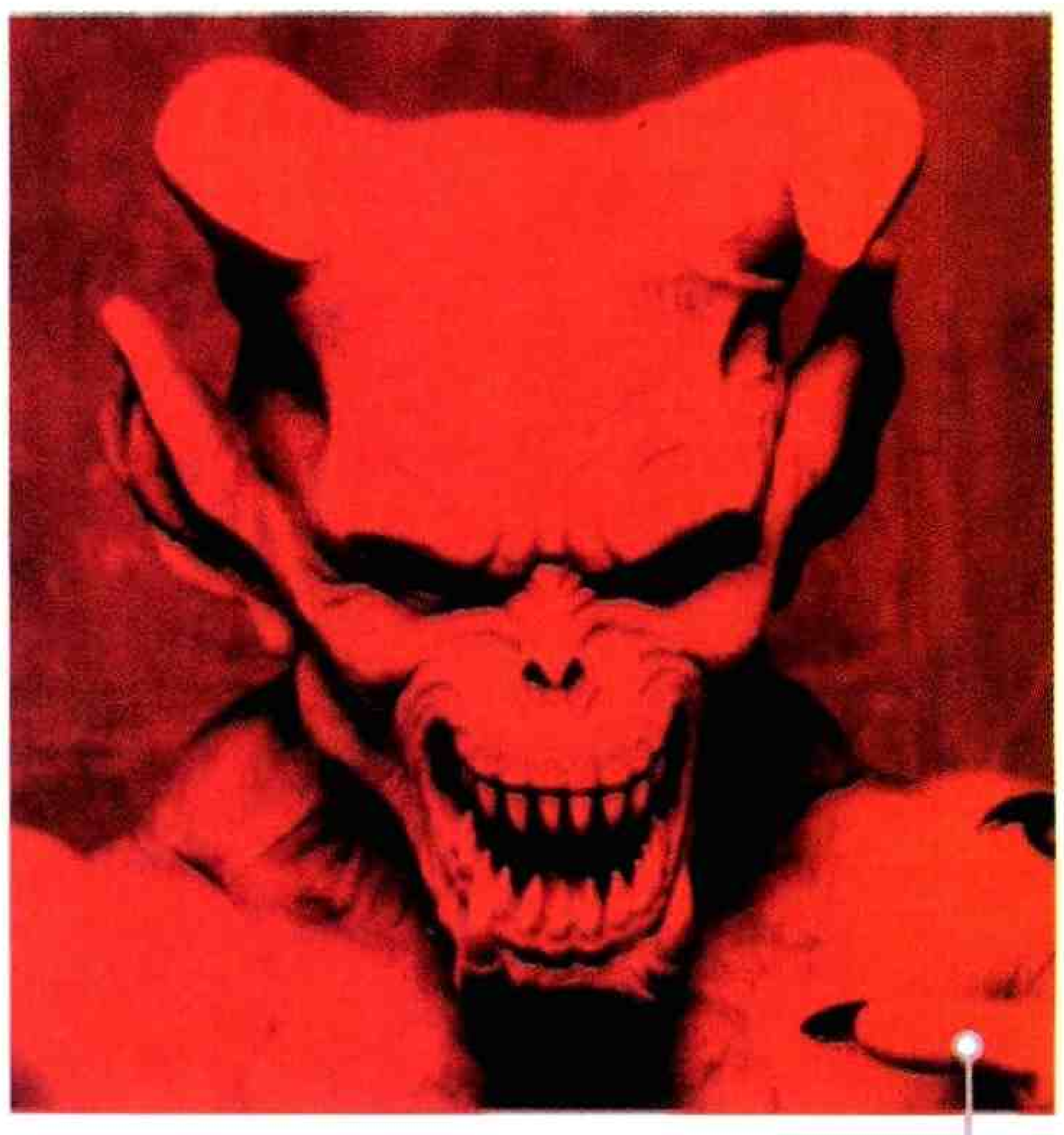
La versione Sony del celebre shooter in prima persona della id Software resta uno dei titoli più venduti in Europa per PlayStation. Non sorprende, quindi, che nel tentativo di cavalcare l'onda lunga del successo degli sparacchini tridimensionali, le più importanti case di videogiochi abbiano annunciato una serie di prodotti che si rifanno piò o meno sfacciatamente al gioco di Romero e soci. Il primo di questi è **Final Doom** (GT Interactive, autunno) sequel ufficiale del primo **Doom** che vi presenteremo come si deve sui prossimi numeri. Non meno promettente è **Disruptor**, inizialmente previsto per M2, ma congelato per via dei ritardi che lo sviluppo della nuova console Matsushita sta incontrando.Vanno citati anche **Duke Nukem 3D** (3D Realms) e **Hexen** (id sofwatre).

Ma è soprattutto **Dark Forces**, presentato da LucasArts all'E3 losangelino, a suscitare un grande entusiasmo tra i possessori di PlayStation, anche in virtù del consenso ottenuto diciotto mesi fa in occasione della sua uscita per PC.

Caratterizzato da uno scrolling particolarmente fluido, da una splendida giocabilità e da ambienti grafici completamente texture-mappati, **Dark Forces** resta un prodotto assolutamente unico nel suo genere, superiore alla maggior parte degli gli spin-off del capolavoro della id Software visti sino a oggi. Il gioco vanta quattordici differenti livelli (due in più rispetto alla versione PC) e costituisce un perfetto connubio tra la violenza di **Doom** e l'universo sci-fi di *Guerre Stellari*. Nei panni di Kyle Katarn, un agente segreto reclutato dalle forze ribelli, guidate da Mon Mothma, dovrete fermare le forze Imperiali prima che riescano ad obliterare le resistenze dei ribelli. Già che ci siete, dovrete recuperare i piani relativi all'"arma finale" di Darth Vader - una nuova razza di guerrieri cyborg apparentemente invincibili, i Dark Trooper, sviluppati dal genio del male Ammiraglio Mon Mohc - che sono nascosti a bordo dell'Avenger, uno dei poderosi Star Destroyer dell'Impero.

Pur essendo caratterizzato da frenetiche sezioni arcade e combattimenti non meno violenti di quelli di **Doom**, **Dark Forces** richiede al giocatore una pianificazione attenta delle mosse, nonché la capacità di elaborare una strategia convincente, elemento se non del tutto assente, di certo poco rilevante nel primo titolo

La forza del gioco sta nella sua grande varietà: oltre venti tipi di avversari differenti, nove armi, auto-mapping etc. **Dark Forces** sarà disponibile a settembre e sarà distribuito in tutta Europa da Virgin.



IL DIAVOLO NON È COSÌ BRUTTO COME LO SI DIPINGE: È PEGGIO!

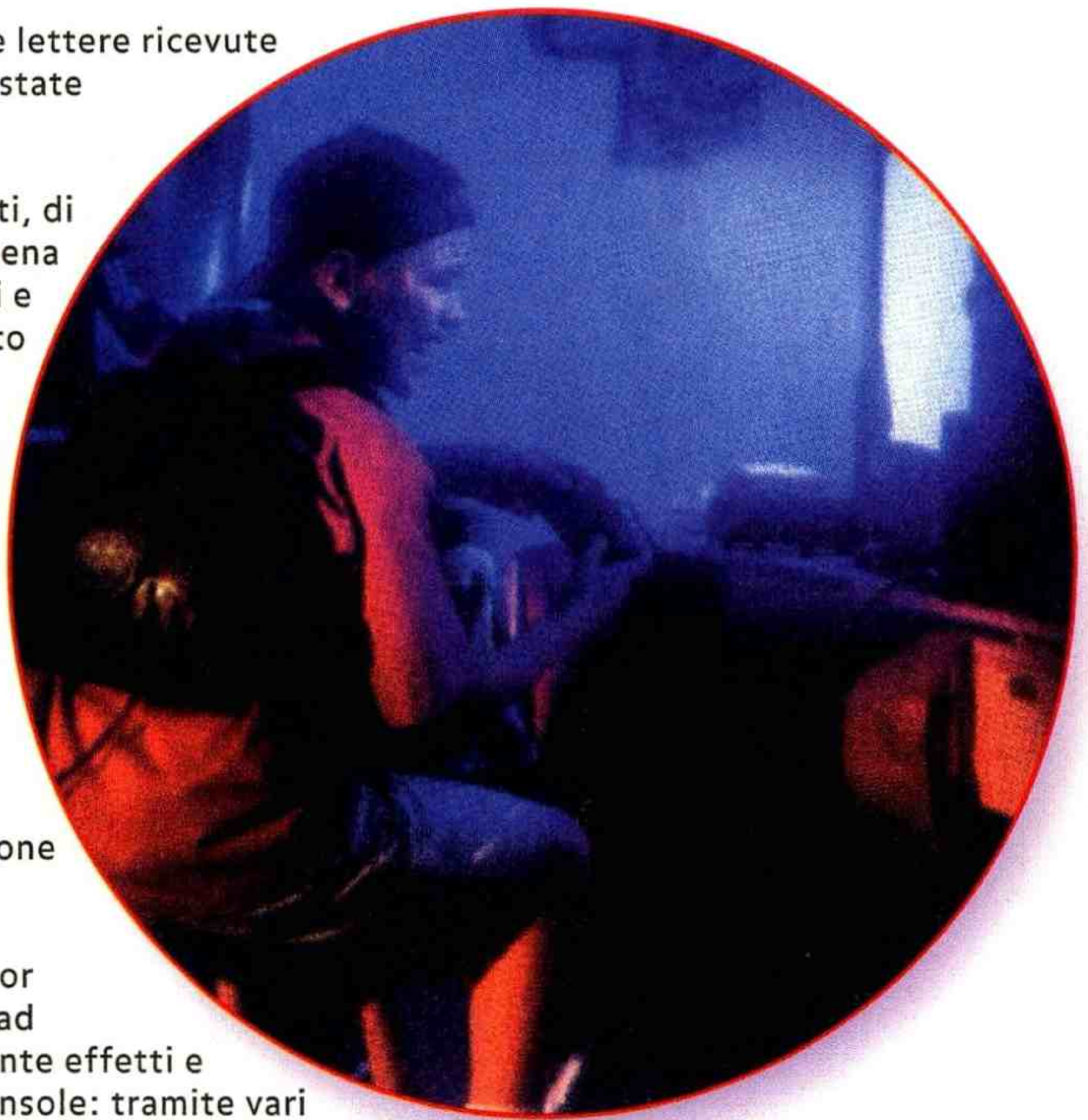
DISK DRIVE PER SONY PLAYSTATION

Datel Electronics, la compagnia inglese specializzata nel settore delle periferiche per console (da *Action Replay* agli universal adapter per Super NES, Saturn e Megadrive) ha commercializzato un lettore di floppy disk per Sony PlayStation, che consente di memorizzare informazioni relative ai giochi senza dover ricorrere alle memory card. Il prezzo del lettore di dischetti da tre pollici e mezzo è di circa 150,000 lire ed è disponibile presso i migliori negozi di videogiochi. Il disk drive consente almeno quindici differenti salvataggi.

IL LETTORE DI DISCHI DA 3"1/2 SI INSERISCE NELLA PORTA DESTINATA ALLE MEMORY CARD.

TOPOLINO E LE SUE AVVENTURE
LA MAGIA DI DISNEY NON E' MAI STATA COSI' POTENTE
DISNEY INTER ACTIVE
SOLO PER PLAYSTATION
Distribuito da Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma - Telefono 06/330181 - Topolino è un marchio, i disegni sono proprietà di Disneyworld Inc. Tutti i diritti riservati.
e PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc.
SONY
PlayStation

PUMP UP THE VOLUME



Ne avevamo parlato già qualche mese addietro, ma le telefonate e le lettere ricevute in redazione per avere maggiori informazioni e delucidazioni sono state talmente numerose che non potevamo esimerci dall'occuparcene nuovamente. Stiamo parlando dell'**Aura Interactor**, il primo zaino "virtuale" della storia dei viodegiochi. D'accordo, d'accordo, ci avete beccati, di virtuale l'Interactor non ha un bel niente: quello che vi trovate dietro la schiena è un bell'amplificatore (reale e non virtuale) che spara a mille rumori, effetti e musiche dei videogiochi con cui vi state cimentando. Non avete ancora capito come funziona? Allora, con calma: mettiamo che vogliate fare una partita a, che ne so, **Super Contra** per SNES e siate stufi di sentire il solito sonoro moscio moscio uscire dalle casse del vostro televisore. La soluzione al problema è semplice: vi infilate l'**Aura Interactor**, che non è altro se non uno zainetto dalle dimensioni ridotte, collegate un paio di cavi (niente di problematico, non iniziate ad agitarvi...) alla console, attaccate la corrente e... via, il gioco è fatto. Tramite l'amplificatore inserito nello zaino potrete gustarvi al massimo tutto il sonoro del videogame, con l'impressione di essere veramente NEL gioco, nei panni del protagonista. L'Interactor comunque non si limita ad amplificare pedestramente effetti e musiche emessi dalla console: tramite vari interruttori infatti potrete regolare la potenza d'uscita (al massimo possiamo assicurarvi che è davvero una bomba), il filtro (che agisce sulla musica di fondo, alzandola e abbassandola a piacimento e permettendovi così di gustarvi al meglio gli effetti) e un paio di altre opzioni che vi permetteranno di sfruttare al meglio questa periferica. Ricordiamo che se volete avere informazioni su quest'add-on dovete chiamare la **Business Company** (tel. 06/9334397).

AEROSOL ART IS NOT A CRIME!

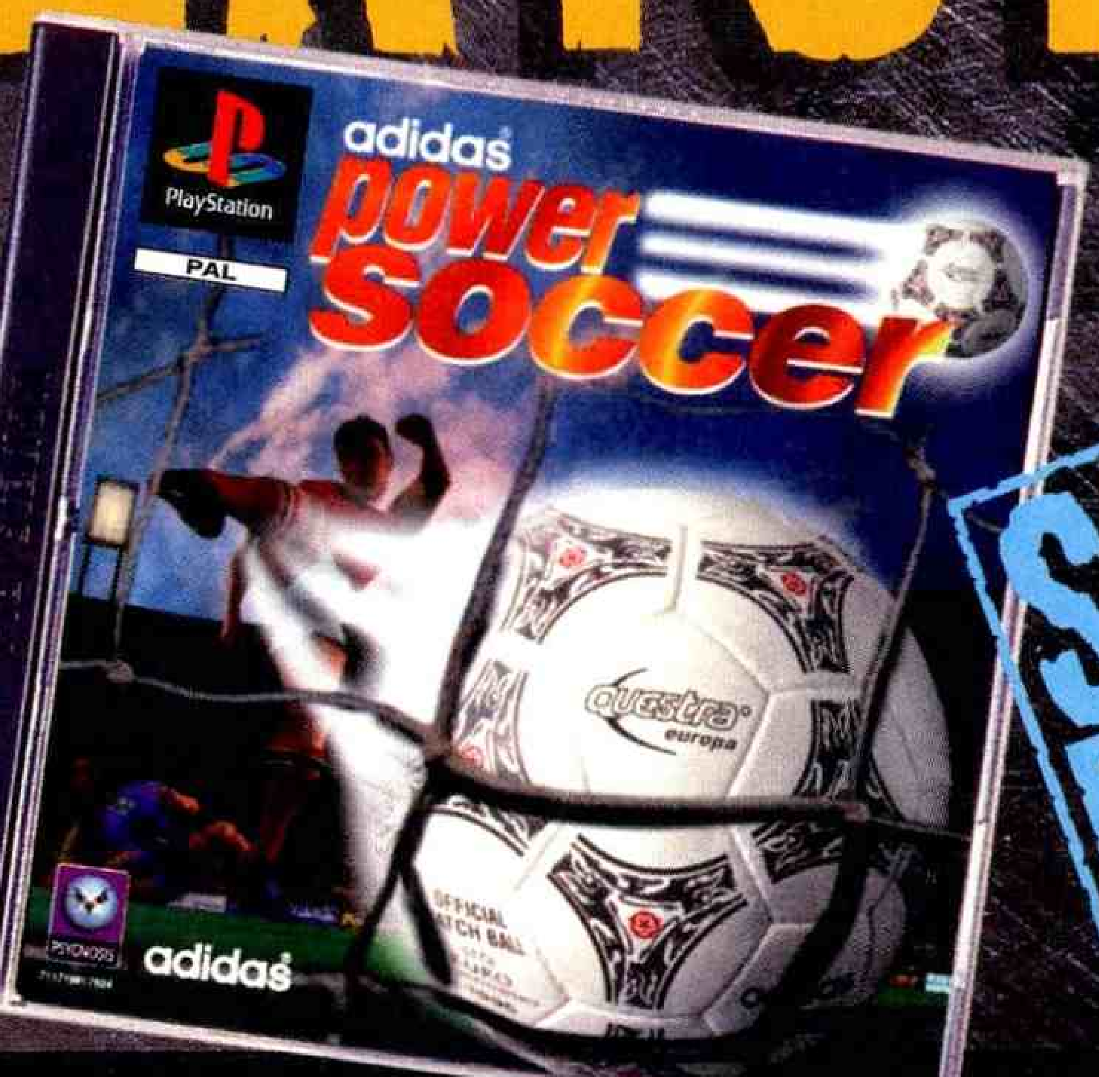
Se i nomi di artisti come Phase 2 e FlyCat, tanto per citarne un paio, vi suonano familiari, se vivete a pane e Sparvar, se dormite due ore a notte per realizzare throw-up sui treni della metropolitana parcheggiati in deposito... Insomma, se siete appassionati di aerosol art o "graffiti", per usare un termine spesso utilizzato impropriamente, allora avete finalmente trovato la News che fa per voi. Drizzate bene le orecchie, writer di tutta Italia: **Console Point** realizza delle versioni personalizzate di Playstation, "decorando" la console con disegni, foto e scritte di ogni tipo mediante l'utilizzo dell'aerografo. Il risultato, come

potete vedere dalle foto, è sensazionale: il lavoro, il cui soggetto viene ovviamento deciso dall'acquirente, viene realizzato nell'arco di due o tre giorni, semplicemente spedendo la vostra Playstation al negozio e state pur certi che l'effetto, una volta ultimato il tutto, è davvero massiccio. Va sottolineato inoltre che a "pittura" ultimata, il tutto viene trattato con uno speciale fissante anti-urto e anti-graffio, in modo tale che il disegno vi duri vita natural durante. L'idea vi attizza? Bene, se volete maggiori informazioni contattate **Console Point**, Via Gioberti 16, 51016 Montecatini Terme (PT) - Tel. 0572-770394.

NON SOTTOVALUTATE LA POTENZA DI PLAYSTATION

NON PERDERTI IL CAMPIONATO DEL SECOLO

SCENDI IN CAMPO CON PLAYSTATION



SOLO PER PLAYSTATION

Vuoi essere aggiornato sulle novità PlayStation?
Compila il coupon a lato e spediscilo a Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma, oppure chiama la PlayStation Line all'166/685890, e lascia i tuoi dati*.

SONY

PlayStation

* il costo della telefonata è di L. 952 + IVA al minuto. SV - Servizi Vocali

Distribuito da Sony Electronic Publishing S.p.A., Via Flaminia 872, 00191 Roma - Telefono 06/330181

e PlayStation sono marchi registrati di Sony Computer Entertainment Inc. Power Soccer è un marchio di Psygnosis Ltd. adidas è un marchio registrato di adidas A.G. Tutti i diritti riservati.

VOGLIO SAPERE TUTTO!

Inviatemi materiale informativo sulle novità PlayStation.

Nome e Cognome ____________________

Indirizzo ____________________

Città ____________ Prov. ______ CAP ______

Età ______ Telefono ____________________

Possiedo una PlayStation ☐ NO ☐ SÌ e n° ________ giochi.

I miei generi preferiti sono: ☐ Racing ☐ Shoot ☐ Combat /Fighting ☐ Adventure/Simul. ☐ Sport ☐ altri ____________

SC/S

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	SONY
DATA DI USCITA	AUTUNNO
N° GIOCATORI	1
GENERE	RACING

WIPEOUT 2097

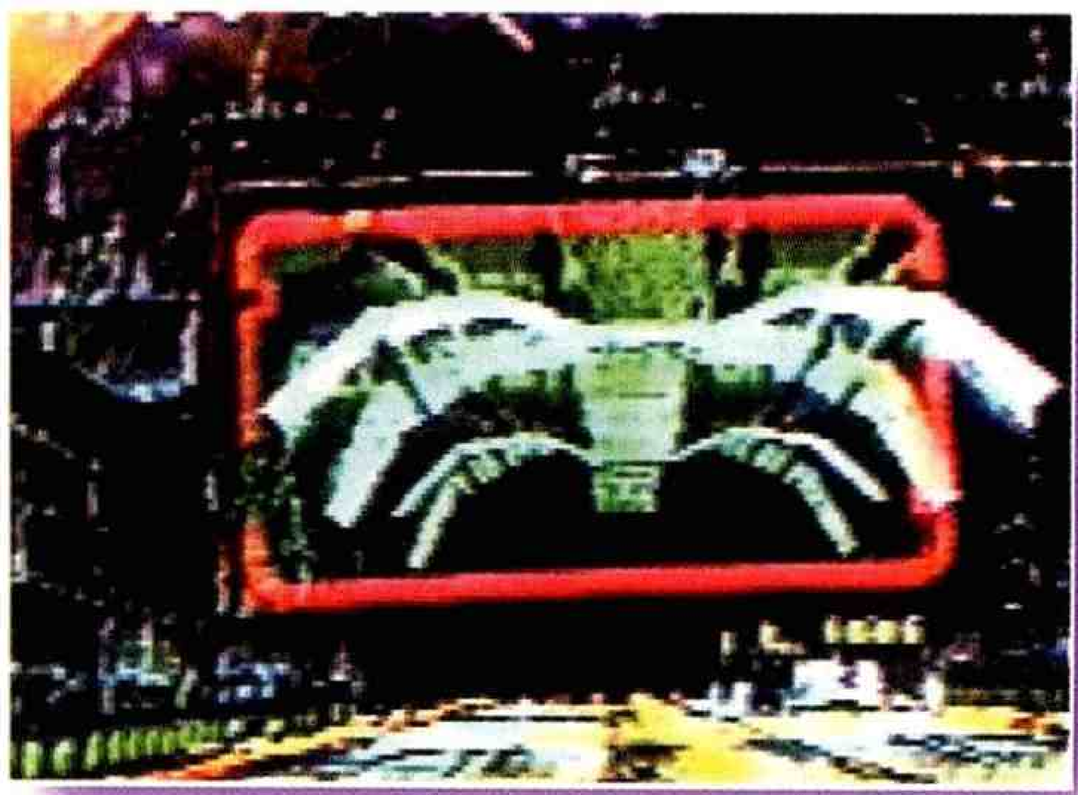
Vero mattatore dell'E3 losangelino, **WipEout 2097** (aka **WipEout XL**) è stato concepito da Nick Burcombe, uno dei migliori game designer di Psygnosis. La programmazione del gioco è cominciata nel gennaio del 1996. Attualmente, le routine fondamentali sono state ottimizzate e l'engine rulla alla grande. A livello di programmazione, la versione presentata a Los Angeles, era completa al 50%. Queste immagini, invece, sono tratte da una versione terminata al 60%. Attualmente sono stati inseriti i primi tre tracciati: Europe Station, Phenitia Park e un terzo che non ha ancora un nome definitivo. Le innovazioni di rilievo del sequel, a parte evidenti miglioramenti cosmetici, consistono nella possibillità di confrontarsi contro dodici avversari (erano solo otto nel primo episodio), che salgono a quindici a seconda della modalità di gioco selezionata. Anche il numero di giri varia a seconda della competizione scelta. Inedita è la seconda barra di energia nella parte inferiore dello schermo che segnala il livello di resistenza agli urti del vostro veicolo. L'arsenale delle vetture da corsa è stato nettamente implementato: ora potete utilizzare il triplo-laser, nuovi missili a ricerca programmata, bombe a effetto dirompente. È stato persino inserito un pilota automatico che vi consente di dedicare maggior attenzione alla distruzione dei vostri avversari piuttosto che alla guida! **WipEout 2097** include quattro differenti campionati. Oltre ai "classici" Rapier e Venom Class, potremo gareggiare sugli allucinanti tracciati di Vector Class (per i meno esperti) e Phantom Class (solo per i veterani). Totale: sei circuiti + 2 segreti (Sega Rally, in questo senso, ha fatto scuola). Altre novità sono la possibilità di fermarsi ai box per le riparazioni, l'inserimento di checkpoint (come in **Ridge Racer Revolution**), nunché di numerose altre opzioni di gioco. Anche l'intelligenza artificiale della CPU è stata implementata attraverso routines ad hoc. Il soundtrack sarà sempre techno. E di brutto.

TRA LE NUOVI ARMI SEGNALIAMO I PLASMA BOLTS, E-PARKS E LE THUNDER BOMBS.

IL DESIGN DEL GIOCO È STATO NUOVAMENTE CURATO DAI DESIGNERS REPUBLIC.

IL RIVALE: TUNNEL B1

Programmato dal gruppo tedesco NEON, **Tunnel B1** è un incrocio tra **WipEout, Doom, Descent** e **Sewer Shark**. Ai comandi di un hovercraft da battaglia dovremo affrontare una serie di scontri all'interno di claustrofobici corridoi metallici nell'undergorund di megalopoli futuristiche. Il gioco si richiama abbastanza palesemente anche al racing futuristico degli Scavenger, **Scorcher**, per altro anch'esso in fase di sviluppo per PlayStation. **Tunnel B1** è suddisivo in una serie di missioni che consistono, ad esempio, nel recupero di tecnici smarriti all'interno del complesso oppure nel far saltare in aria una centrale nucleare etc. Punto di forza di **Tunnel B1** è l'engine tridimensionale che consente di ridurre notevolmente gli effetti di clipping. **Tunnel B1** ha un grande potenziale, ma **WipEout 2097** è un osso duro...



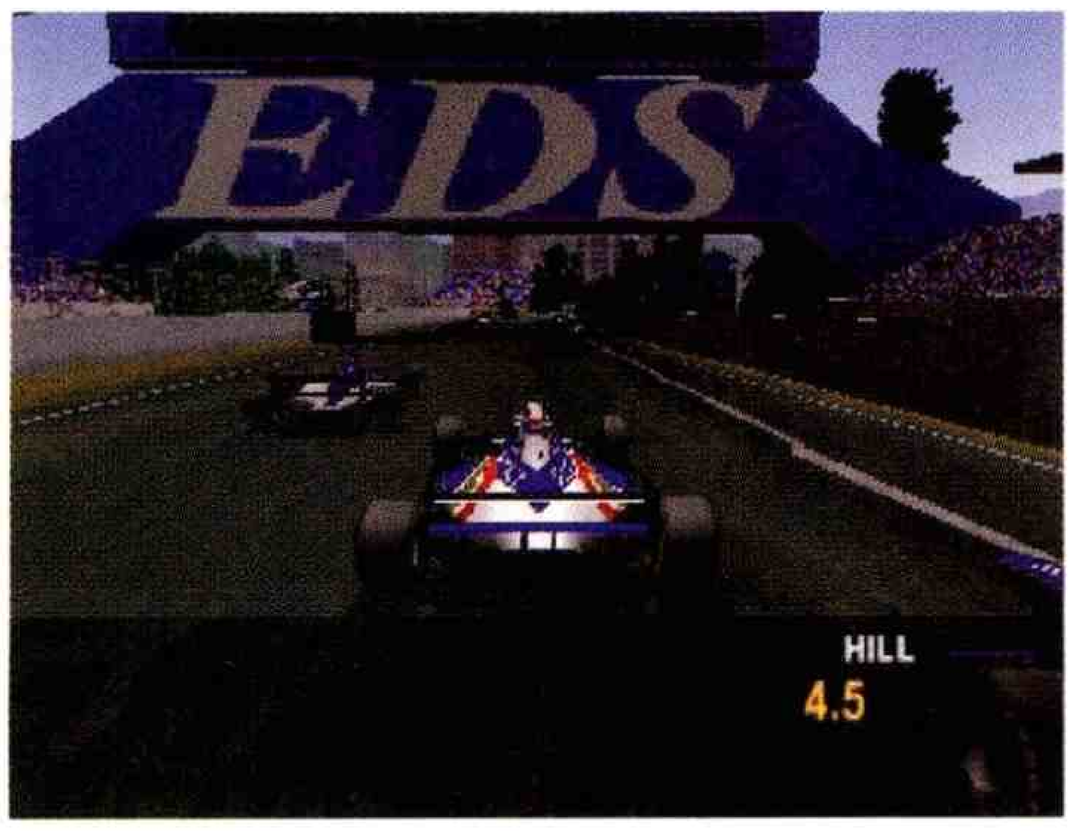
FORMULA 1

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	SONY
DATA DI USCITA	AUTUNNO
N° GIOCATORI	1-2
GENERE	RACING

L'attesissima simulazione di corsa sviluppata da Bizarre Creations, uno dei migliori team Psygnosis, ha riscosso un grande successo durante la presentazione ufficiale a Los Angeles, lo scorso maggio. **Formula One** vanta 17 tracciati, 35 piloti e 13 team differenti e offre due modalità di gioco (arcade e simulation) per soddifare le esigenze dei videogiocatori che preferiscono, rispettivamente, l'azione o il realismo. Da quanto abbiamo visto sino a oggi, gli effetti di pop-up sono assolutamente inesistenti, anche se per raggiungere questo obiettivo, i programmatori inglesi sono stati costretti a ridurre il numero di poligoni su schermo rispetto ai primi demo visti all'ETCS (125,000 contro i 150.000 inizialmente pianificati). Tuttavia, anche dal punto di vista estetico, la simulazione Psygnosis sbaraglia letteralmente la concorrenza. Il soundtrack è stato composto da musicisti del calibro di Steve Vai e Joe Sartriani (autore del bellissimo *"Surfing with the Alien"*). Non perdete il numero di settembre di **Super PlayStation Console** se volete saperne di più!

E' POSSIBILE GIOCARE IN DUE ATTRAVERSO IL CAVO DI LINK SONY.



IL RIVALE: NASCAR RACING

F1 ha un concorrente. Si chiama **Nascar Racing** ed è stato sviluppato dalla Papyrus Software. Quest'ultimo tuttavia. rientra nella categoria delle vere e proprie simulazioni di corsa, laddove il racing dei Bizarre Creations è paragonabile a un arcade molto sofisticato. Entrambi i prodotti sono caratterizzati da una splendida grafica.

L'ALTERNATIVA: THUNDER TRACK RALLY

Un'altra simulazione di corsa, questa volta non futuristica, sarà disponibile in autunno per Sony PlayStation. Il gioco consente di pilotare veicoli estremi come colossali Monster Trucks, Dune Buggies e jeep enormi e di affrontare una serie di massacranti gare note come Car Crushing Competition. Possibilità di selezionare il tipo di tracciato. Torneremo a parlarne.

HALLOWEEN GAMES

VIA GALLUCCI, 16 - 41100 MODENA
TEL. 059/243696 - FAX 059/242727
IMPORT CONSOLE E VIDEO GAMES DA U.S.A. E JAPAN

ULTRA 64 FINALMENT DISPONIBILE

SONY PLAYSTATION £. 449.000

SUPER OFFERTE PSX		NOVITÀ PSX
MORTAL KOMBAT 3 PAL	49.000	FORMULA 1
WARHAWK USA	49.000	OLYMPIC SOCCER
GEX USA	49.000	OLYMPIC GAMES
OFF WORLD USA	49.000	OVER BLOOD
TOTAL ACLIPSE USA	49.000	SAMPRAS EXTREME
RIDGE RACER USA	49.000	TOSHINDEN 2 PAL
MORTAL KOMBAT 3 PAL	69.000	GUN LAW
THEME PARK PAL	59.000	3 DECATHLON
WARHAWK PAL	59.000	RESIDENT EVIL PAL
WORLD CUP GOLF PAL	59.000	EXHUMED
HI OCTANE PAL	59.000	NBA LIVE 96
DEFCON 5 PAL	49.000	CREATURE SHOCK
ASSAULT RIGS PAL	49.000	SKELETON WARRIOR
CYBER SPEED PAL	59.000	NHL POWER PLAY
LONE SOLDIER PAL	59.000	DIE HART TRILOGY
TOTAL NBA PAL	79.000	STREET FIGHTER PAL
TOPOLINO PAL	79.000	SOUL EDGE
ALONE IN THE DARK PAL	79.000	
KRAZY IVAN PAL	79.000	
SHELLSHOCK GEX PAL	79.000	
SHOCKWAVE PAL	59.000	

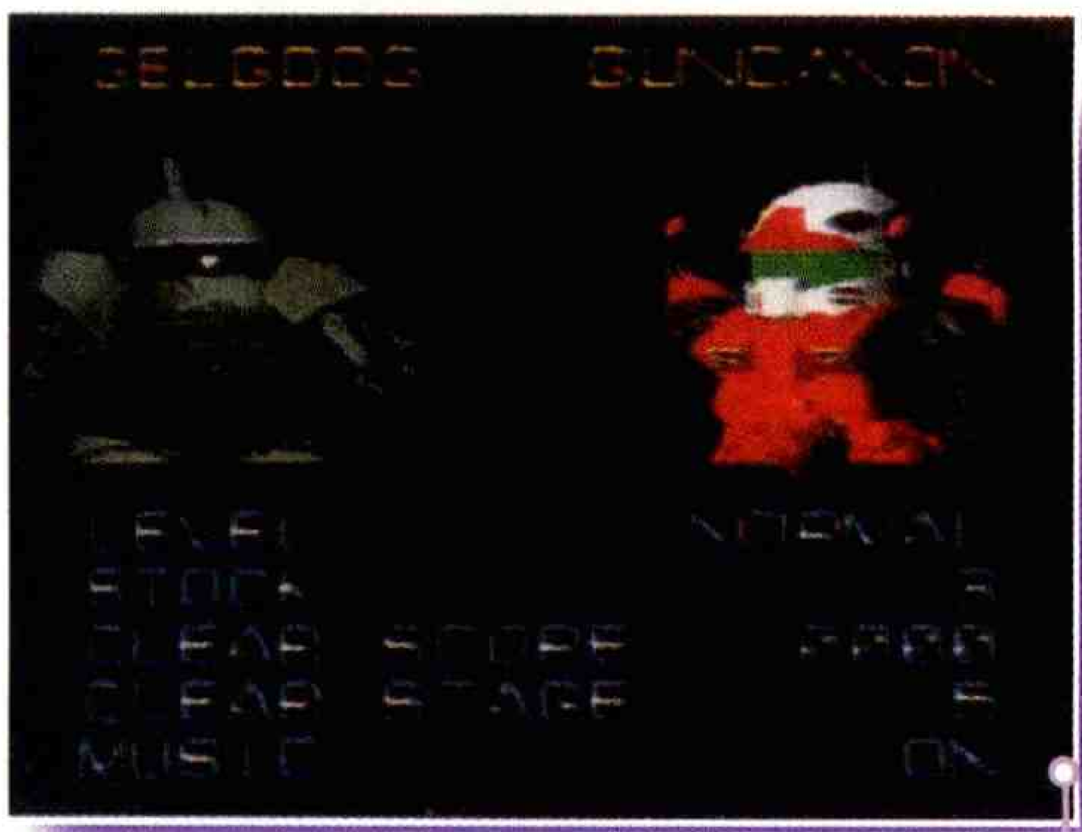
TELEFONA QUESTA FANTASTICA OFFERTA DURA SOLO FINO AD ESAURIMENTO SCORTE

PER I TITOLI NON IN LISTINO TELEFONARE

BIG IN JAPAN

Wild Arms: a metà fra un gioco di ruolo in 2D e un picchiaduro poligonale davvero pregevole.

Non chiedetci cosa ci sia scritto! Diego è già scappato a casa... Comunque si tratta di Vandal Hearts...



SD Gundam è un titolo che promette grandi cose, ma riuscirà la Banpresto a curare una realizzazione tecnica di buon livello?

Konnichi wa! A partire da questo numero *Super Playstation Console* conterrà una rubrica dedicata interamente alle produzioni giapponesi in arrivo per il 32-bit di casa Sony. Nulla verrà tralasciato, dalle grandi produzioni delle più importanti software house giapponesi ai tie-in delle vostre serie animate preferite, così da rendere Big In Japan il vostro punto di contatto con il folle mondo videoludico nipponico!

Iniziamo la nostra avventura attraverso le numerose produzioni giapponesi annunciate per i prossimi mesi con la nuova ondata di RPG in arrivo dal Giappone, RPG che andranno ad aumentare l'esigua softeca di titoli di questo genere per PS-X. Il primo a raggiungere gli scaffali dei negozi sarà **Seikon no Joka** della Takara. Dotato di visuale isometrica e una grafica interamente renderizzata, vi vede nelle gentil vesti di Joka, una giovane principessa che ha come obbiettivo il ritrovamento del sigillo che chiudeva il "Sekai no Hesso" (ehm... L'Ombelico del Mondo) attraverso il quale demoni di ogni tipo riescono a raggiungere il nosto pianeta. In questi mesi i programmatori della Takara si occupano anche dello sviluppo di **Die Katze Von Schrodinger** di cui non si conosce ancora poco, essendo i lavori ancora allo stadio iniziale. Al momento ci è dato soltanto sapere che conterrà un gran numero di sequenze animate per la gioia dei mangofili. Gli altri RPG in arrivo sono **Pal** della Toho Kushin dotato di un aspetto grafico piuttosto classico, ma comunque dettagliato ed accattivante, e **Wild Arms** della Sony che alterna tipiche fasi in 2D con splendide sequenze di combattimento tridimensionali dalla qualità decisamente esaltante.
Molto più simile ad un gioco di strategia che a un RPG è invece **Vandal Hearts** della Konami che vi permette di combattere in scontri epici su un campo di battaglia poligonale con visuale isometrica.
Passiamo ora agli shoot'em up, categoria alla quale appartiene **Expert** della Nichibutsu, un clone di **Doom** poligonale ambientato nelle squadre speciali della polizia giapponese. Decisamente più originale sembra essere **Extreme Power** della Profire, uno sparatutto poligonale decisamente ispirato ai lavori dello Studio Nue (*Macross* primo fra tutti) che offre, oltre che una grande quantità di armi e mezzi, un gran numero di elementi strategici in modo da renderlo adatto sia agli amanti delle simulazioni, sia agli appassionati degli sparatutto. Veniamo ora al mech per eccellenza: parlo ovviamente di **Mobile Suit Gundam**, protagonista di un nuovo titolo della Banpresto. **SD Gundam Galaxian** prosegue la saga iniziata con **Ultraman Invaders** che vede le versioni parodistiche dei personaggi più famosi della Bandai alle prese con i classici dell'epoca d'oro degli sparatutto. Questo nuovo **SD Gundam** quindi non è altro che una nuova versione tridimensionale di **Galaxian** dotata di diverse visuali di gioco oltre che di uno story mode costellato da sequenze in full motion che rivedranno, in chiave parodistica, le fasi più importanti della prima serie dedicata al mitico mobile suit bianco.
Sempre restando nel campo dell'animazione nipponica annunciamo che la Exing Entertainment ha finalmente concluso la sua avventura dedicata alla serie animata di successo della Pioneer, **Tenchimuyo!**, che dovrebbe essere immessa sul mercato giapponese a fine estate.
Tra un tie-in di una serie animata e l'altro sembra che la Banpresto abbia realizzato un gioco basato su di una storia originale ambientato in un futuro dove i terrestri e gli abitanti delle colonie orbitali si sfidano annualmente in un torneo di combattimenti tra mech (ma non si parlava di storia originale?) con lo scopo di evitare una guerra fratricida tra gli abitanti della terra e quelli delle colony. **Megatudo 2096** è un particolare picchiaduro poligonale che si basa più sul movimento che sullo scontro corpo a corpo. Particolari manovre speciali vi consentono di scagliarvi contro il nemico a grandi velocità, attaccandolo poi da varie angolazioni. L'idea è abbastanza originale, ma conoscendo la scarsa abilità degli sviluppatori della Banpresto non mi aspetterei niente di speciale.
Una minaccia all'attesissimo **F1** della

Expert della Nichibutsu: il solito clone di Doom o qualcosa di più?

Extreme Power (Profire) è uno sparatutto poligonale davvero interessante.

Racing Groovy è già uno dei titoli più attesi dalla reda di Super...

World Stadium Ex. *Possiamo dire una cosa? Che palle 'ste simulazioni...*

Psygnosis è in arrivo dalla Nichibutsu che ci propone la conversione del mitico gioco di guida per PC Engine **F1 Circus**. Ribattezzata **F Circus**, questa nuova simulazione automobilistica poligonale offre numerose visuali, la possibilità di effettuare vari settaggi alle vostre monoposto e un ghost mode. Inoltre potrete giocare ad una modalità concettualmente simile a uno story mode che vi permetterà di ripercorrere la storia della Formula 1 dall'inizio degli anni settanta alla fine degli anni novanta. La sua qualità grafica e il livello di dettaglio ne fanno un prodotto interessante: auguriamoci che la giocabilità renda onore al suo predecessore a 8-bit.
Un titolo senza dubbio con meno pretese è **Ayrton Senna Kart Duel** della Gaps dotato di una grafica poligonale di tutto rispetto, anche se non senza qualche problema di clipping. Molto interessante, oltre la possibilità di link tra due PSX, è la presenza di due data base, uno contenente la storia sportiva della Yamaha e l'altro dedicato alla memoria di Ayrton Senna. Inutile dire che al termine del gioco potrete affrontare il campione in una emozionante gara testa a testa.
Ancora simulazioni automobilistiche per la Mizuki che ci propone **Racing Groovy**, un titolo dall'aspetto grafico decisamente interessante. In questo ennesimo gioco di guida potrete gareggiare con otto macchine in tre percorsi differenti (Jungle, Hawaii, Arben).Inoltre il gioco vi offre una sfida contemporanea fra quattro giocatori tramite il combat cable.
Concludiamo con un nuovo titolo Namco che questa volta consiste in una nuova simulazione di baseball. **World Stadium EX** vi permette di giocare sia con squadre normali che parodistiche oltre che di godere di splendide sequenze in FMV. La Namco difficilmente sbaglia, attendiamoci quindi un gioco decisamente massivo.

La Shogakukan vuole farci impazzire tutti: *continua a rilasciare immagini di Battle Renaissance senza fornire info sul gioco!*

Overblood della Riverhill Soft *è ormai giunto agli stadi conclusivi dello sviluppo. A differenza di Bio Hazard consisterà in un gioco più basato sulla ricerca che sul combattimento.*

Anche se i possessori della PS-X *hanno perso il supporto della Warp, e di conseguenza Enemy Zero, potranno consolarsi con Djikutante! Dracula Detective che in quanto a qualità grafica non sembra essere da meno... Speriamo ancora meglio nella giocabilità!*

Seikon No Djoka

Cobra the Psychogun

FLASH GAMES

VIA VALDIERI 12 - 10139 TORINO
(vicino Piazza Adriano)
TEL. (011) 43.40.289 - FAX (011) 43.48.189

NOLEGGIO E VENDITA GIOCHI E CONSOLES

M. DRIVE - S. NINTENDO - GAME GEAR
GAME BOY - NEO GEO - SATURN - PLAYSTATION
ULTRA 64 - MEGA CD - AMIGA - 32X
COMPUTERS - NOTE BOOKS - SOFTWARE
CD ROM - ACCESSORI PER TUTTE LE CONSOLES
PERMUTA E VENDITA USATO

Un piccolo spazio pubblicitario per prezzi sempre più piccoli e più convenienti.

Telefonate!!!

Scoprirete i nostri vantaggi e le nostre offerte settimanali.

VENDITA RATEALE SENZA INTERESSI !!!

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	MIRAGE
DATA DI USCITA	SETTEMBRE
N° GIOCATORI	1
GENERE	SPARATUTTO

MAYHEM

In una non ben specificata zona della Terra del futuro una razza di creature BioMeccaniche, costruite con lo scopo di sostituire l'uomo nei lavori più pericolosi, si sono ribellate al controllo dei loro creatori. In principio la rivolta non sembrava molto grave,tuttavia, man mano che questa cresceva e si faceva sempre più organizzata, i cyborg presero a ripararsi ed a elaborarsi da soli. In men che non si dica, i terrestri si ritrovarono minacciati da quella che fino a qualche mese addietro era stata una forza che avrebbe dovuto difenderli ed aiutarli. Così ha inizio questo *Mayhem,* un titolo nel quale il giocatore si troverà investito del non invidiabile ruolo di capo supremo delle forze di resistenza grazie alle quali dovrà riuscire a ripulire una vasta serie di quadri da orde di cyborg ribelli. Queste saranno composte da cinque diversi tipi di scenari ognuna della quali è divisa in 5 differenti stage. Ovviamente, come accade sempre in questi casi, ognuno dei vari scenari sarà caratterizzato dalla presenza di un particolare tipo di obiettivo che nella maggior parte dei casi, ci vedrà impegnati in pericolosissime azioni di sabotaggio ai danni delle varie installazioni costruite dai BioMech.
Inoltre, come se le cose non fossero già abbastanza difficili, i vari schemi lungo i quali ci troveremo a vagare presente-ranno, oltre ad un numero semplicemente smodato di truppe nemiche, anche un'interminabile serie di passaggi, strade e cunicoli che arriveranno ad estendersi per ben 64 schermi! Fortunatamente il nostro manipolo di eroi potrà contare sul consueto arsenale di armi grazie al quale potremo distruggere, oltre alle truppe nemiche, anche gran parte degli elementi e degli oggetti presenti nei vari livelli di gioco. Le squadre di robot potranno essere equipaggiate con ben 7 diversi tipi di armi grazie alla quali potremo esibirci in una serie di fuochi d'artificio tale da far impallidire anche il caro e buon vecchio Chirac!

UN CYBORG CHIAMATO CAVALLO

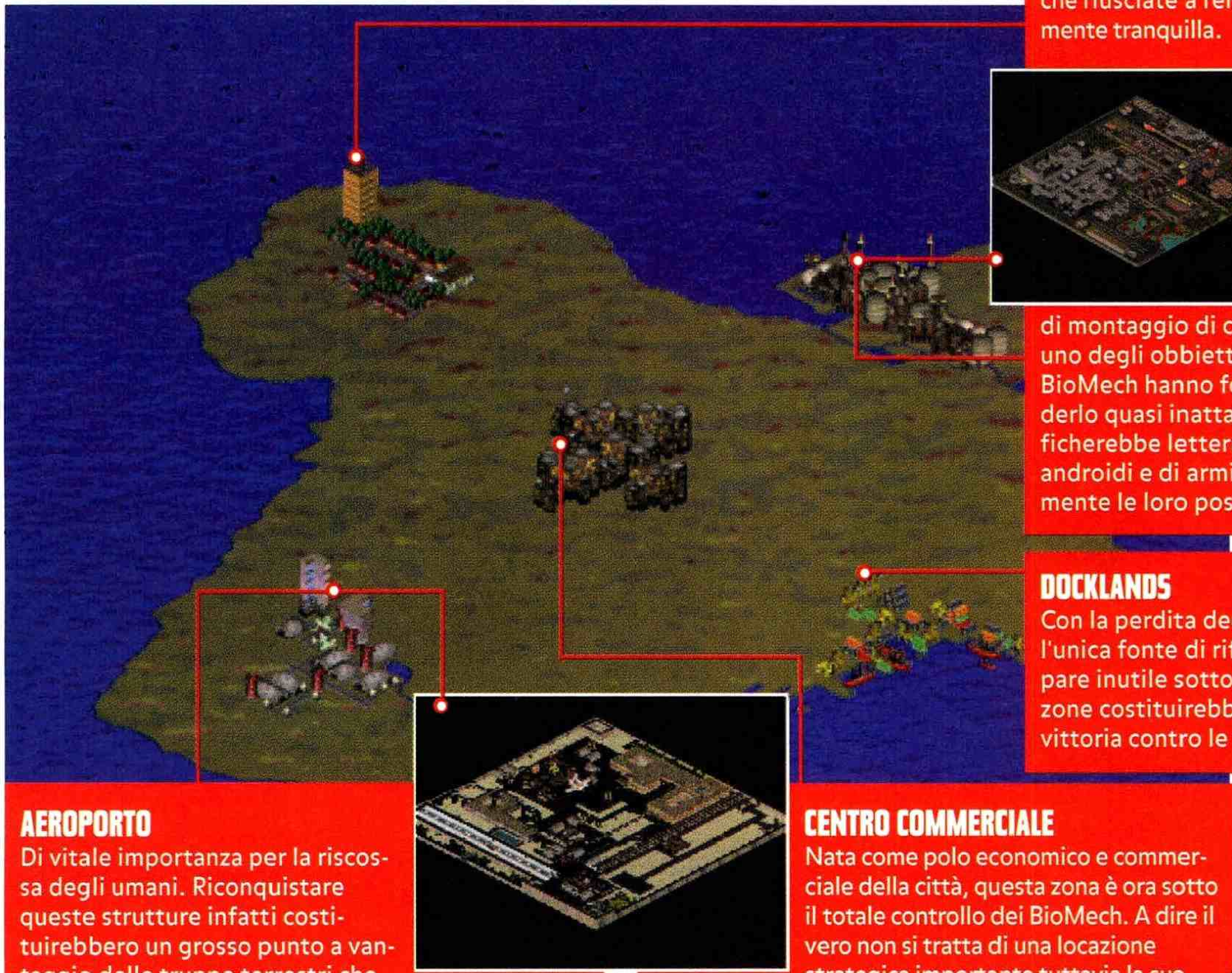
Nonostante durante il gioco sia possibile incontrare speci di BioMech sempre più evolute, *Mayhem* presenta una serie di creature che possono essere considerate come la base delle truppe nemiche. Eccole a voi:

Questo gigantesco uccello meccanico pattuglia le zone circostanti le loro installazioni. La sua resistenza ai colpi è piuttosto bassa, ma il suo potente arsenale e la sua grande rapidità di movimento lo rendono molto temibile.

Parte integrante dei sistemi di difesa fissi dei BioMech, queste torrette automatiche vengono impiegate come fortificazioni all'interno delle basi. Solitamente rimangono nascoste sottoterra fino a quando un intruso non ci passa vicino: quando ciò accade, emergono per fare fuoco con i loro cannoni

VIA EDOLO

Come vi abbiamo già detto in precedenza, *Mayhem* è costituito da una serie di 5 diverse zone ognuna della quali può essere a sua volta divisa in altre 5 sotto sezioni. Qui di seguito troverete una rapida descrizione dei vari teatri lungo i quali vi troverete a battagliare contro le truppe nemiche.



ZONA RESIDENZIALE

Questa zona era in passato uno dei più grossi centri di potere dell'intero pianeta. Ora invece viene utilizzata dalla truppe di resistenza terrestri come quartier generale ed è quindi sovente teatro di cruenti scontri. Per il buon esisto della vostra missione è di vitale importanza che riusciate a rendere questa zona sicura e relativamente tranquilla.

COMPLESSO INDUSTRIALE

Situato nella zona ovest della mappa, costituisce il centro nevralgico dell'intero settore. Grazie alle sue enormi turbine e alle sofisticatissime catene di montaggio di cui è dotato, il complesso costituisce uno degli obbiettivi più importanti dell'intero gioco. I BioMech hanno fortificato l'impianto in modo da renderlo quasi inattaccabile. Impadronirsene significherebbe letteralmente bloccare la produzione di androidi e di armi nemiche limitando così notevolmente le loro possibilità di contrattacco.

DOCKLANDS

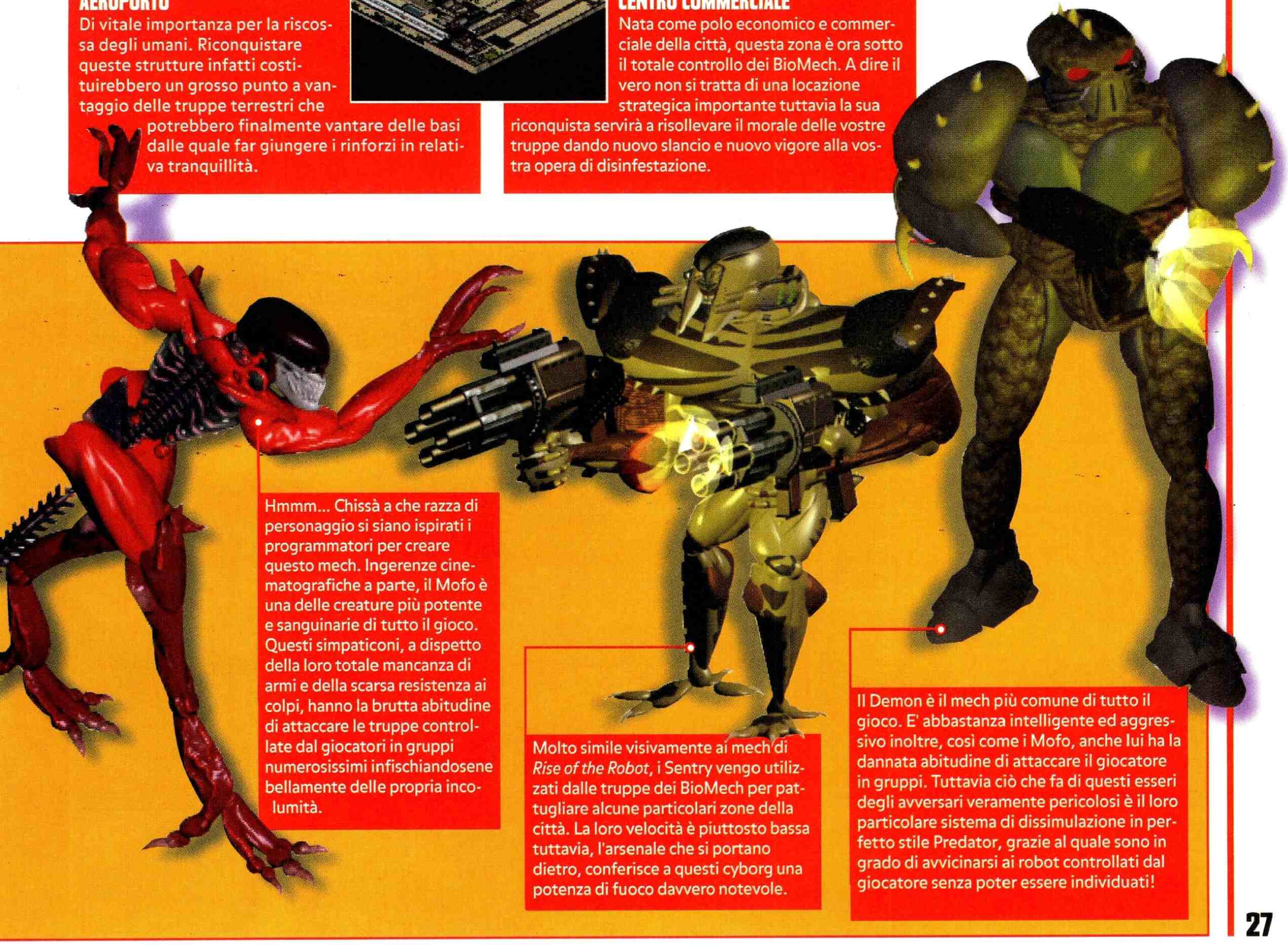
Con la perdita degli aeroporti, i porti diventeranno l'unica fonte di rifornimenti per le truppe nemiche. Mi pare inutile sottolineare come la conquista di queste zone costituirebbe un notevole passo avanti verso la vittoria contro le truppe invasori.

AEROPORTO

Di vitale importanza per la riscossa degli umani. Riconquistare queste strutture infatti costituirebbero un grosso punto a vantaggio delle truppe terrestri che potrebbero finalmente vantare delle basi dalle quale far giungere i rinforzi in relativa tranquillità.

CENTRO COMMERCIALE

Nata come polo economico e commerciale della città, questa zona è ora sotto il totale controllo dei BioMech. A dire il vero non si tratta di una locazione strategica importante tuttavia la sua riconquista servirà a risollevare il morale delle vostre truppe dando nuovo slancio e nuovo vigore alla vostra opera di disinfestazione.



Hmmm... Chissà a che razza di personaggio si siano ispirati i programmatori per creare questo mech. Ingerenze cinematografiche a parte, il Mofo è una delle creature più potente e sanguinarie di tutto il gioco. Questi simpaticoni, a dispetto della loro totale mancanza di armi e della scarsa resistenza ai colpi, hanno la brutta abitudine di attaccare le truppe controllate dal giocatori in gruppi numerosissimi infischiandosene bellamente delle propria incolumità.

Molto simile visivamente ai mech di *Rise of the Robot*, i Sentry vengo utilizzati dalle truppe dei BioMech per pattugliare alcune particolari zone della città. La loro velocità è piuttosto bassa tuttavia, l'arsenale che si portano dietro, conferisce a questi cyborg una potenza di fuoco davvero notevole.

Il Demon è il mech più comune di tutto il gioco. E' abbastanza intelligente ed aggressivo inoltre, così come i Mofo, anche lui ha la dannata abitudine di attaccare il giocatore in gruppi. Tuttavia ciò che fa di questi esseri degli avversari veramente pericolosi è il loro particolare sistema di dissimulazione in perfetto stile Predator, grazie al quale sono in grado di avvicinarsi ai robot controllati dal giocatore senza poter essere individuati!

ARMATI E CONTENTI

Ogni robot appartenente alle forze ribelli può trasportare un massimo di 7 diversi tipi di armi che potranno essere mixate in modo da consentirvi di superare anche le situazioni più disperate. Inoltre potrete anche decidere di linkare le varie armi a vostra disposizione in modo da farle sparare tutte contemporaneamente il che si rivelerà molto importante soprattutto quando i vostri uomini si troveranno a dover fronteggiare corposi schieramenti di truppe avversarie.

NEEDLER CANNON

Livelli di UpGrade: 3
Quest'arma è in grado di sparare raffiche di proiettili di piccolo calibro ad elevatissime velocità. E' l'arma che avete all'inizio e ricorda da vicino i piccoli ma letali mitragliatori Uzi.

PLASMA CANNON

Livelli di UpGrade: 4
Un'arma in grado di lanciare potentissime sfere di energia che infliggono danni pesanti e con la capacità di passare attraverso i bersagli, colpendo gli oggetti alle loro spalle.

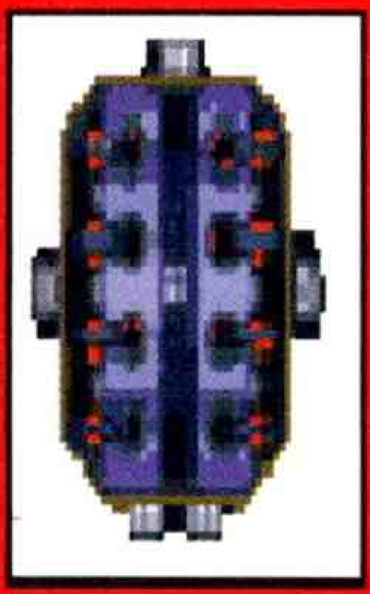
SHRIKE ROCKET

Livelli di UpGrade: 4
Lancia potentissime serie di missili in grado di infliggere danni notevoli anche ai nemici più resistenti. I 4 livelli di upgrade vi consentiranno inoltre di far fuoco con un massimo di 9 missili contemporaneamente.

REAPER MISSILE

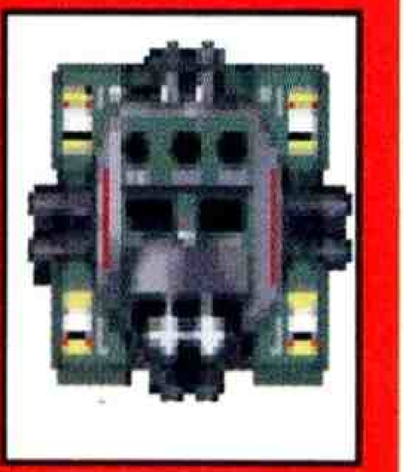
Livelli di UpGrade: 4
Non solo di inquadra un bersaglio a lunghissime distanza, ma è in grado di evitare i vari ostacoli che si frappongono fra lui e il suo bersaglio tragettato.

GRENADES



Livelli di UpGrade: 2
Le granate si dividono in 3 gruppi. Gli Stick Pack 1 e 2 contengono un set di 4 o 6 granate che esplodono al contatto con un oggetto solido. I Bouncy Pack invece vantano ordigni simili ai precedenti che però rimbalzano sul terreno. Il Frag Pack vanta bombe a frammentazione.

MINES



Livelli di UpGrade: 3
Simili alle granate, queste armi possono essere divise in 2 gruppi che si diversificano fra di loro sia per il l'entità di danni che sono in grado di infliggere sia per il metodo di detonazione che le caratterizza.

FLAME BOMBS

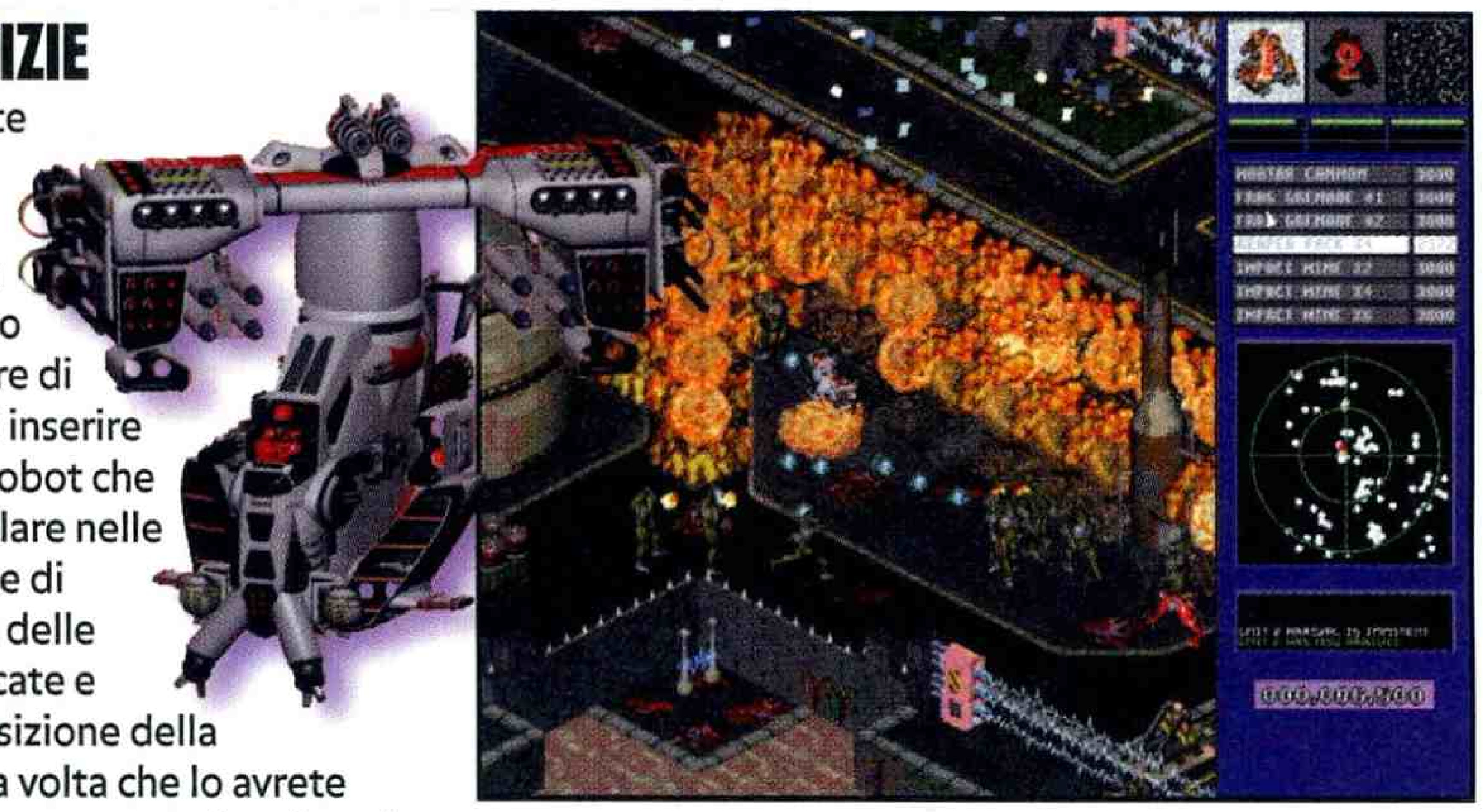
Livelli di UpGrade: 2
E' in grado di lanciare un massimo di 3 sfere al napalm in grado di incendiare qualsiasi cosa si trovi sul loro cammino. Anche di quest'arma esistono 2 modelli.

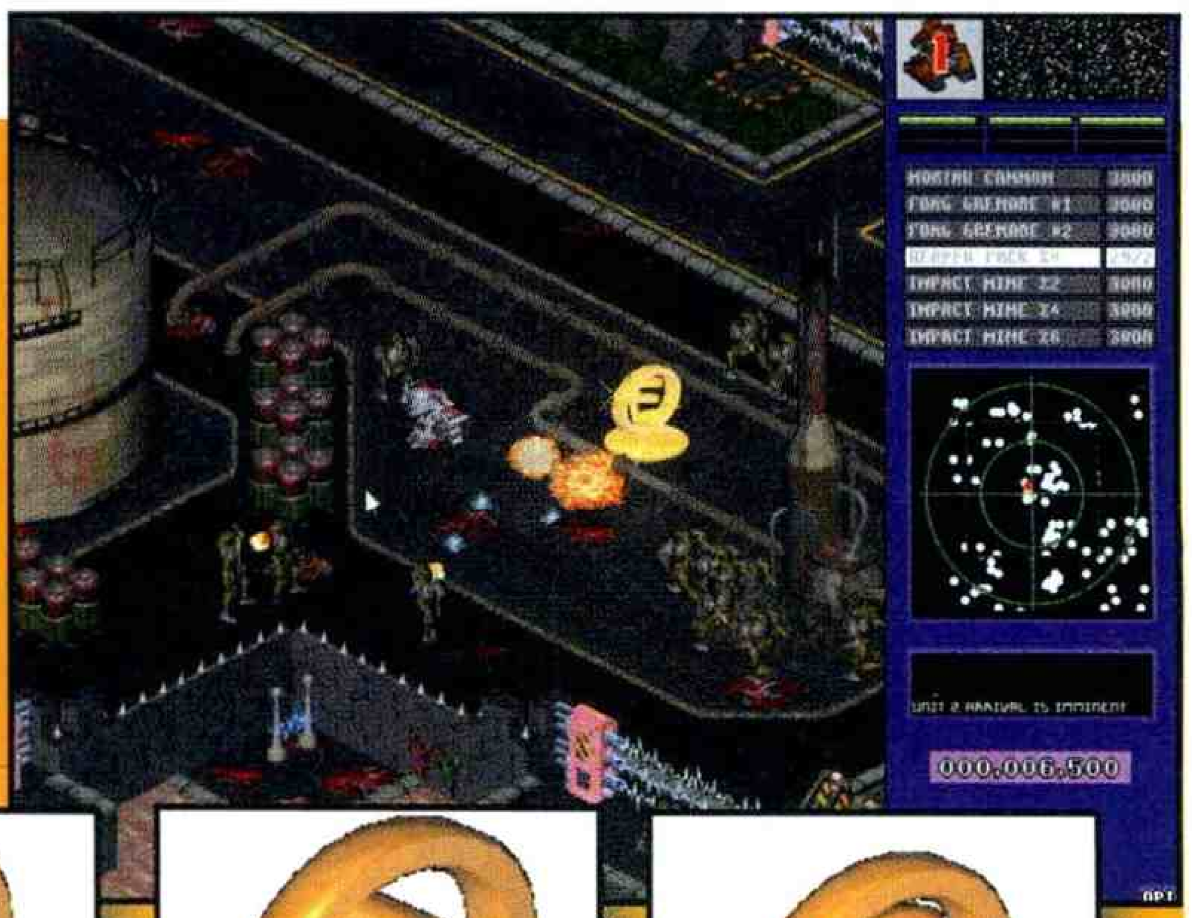
NUKE

Livelli di UpGrade: 1
Questo set di esplosivi è in grado di generare un'enorme detonazione capace di radere al suolo un'intera area di gioco. Fate quindi attenzione a non trovarvi nelle vicinanze al momento dell'esplosione.

BUONE NOTIZIE

Con tutte queste immagini di mostri che vi vogliono fare la pelle ho pensato bene, per dovere di par condicio, di inserire anche uno dei robot che potrete controllare nelle fasi più avanzate di gioco. E' di una delle armi più sofisticate e potenti a disposizione della resistenza e una volta che lo avrete visto in azione non potrete far altro che innamorarvi di lui!





ICONE, CHE PASSIONE!

Durante le vostre partite a *Mayhem* potreste imbattervi in una serie di icone, ognuna delle quali sortirà un particolare effetto. Per sapere quale avete due possibilità: leggere qui sotto o aspettate l'uscita del gioco per provarle sulla vostra pelle. Io non so se riuscirei a resistere alla tentazione, ma voi fate pure come vi pare.

Con quest'icona doterete i vostri soldati di un comodo e utile scudo d'energia.

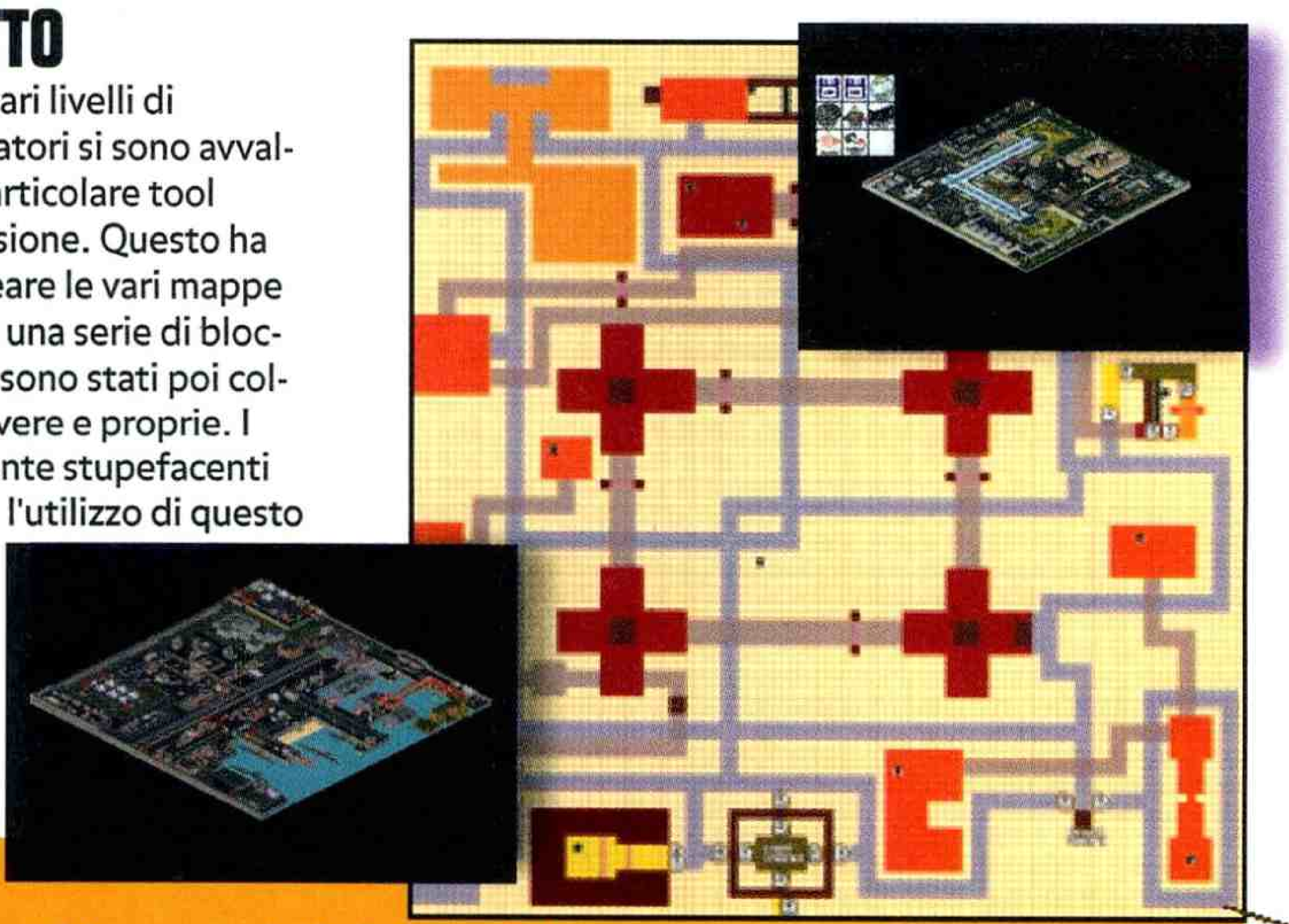
Grazie a queste icone potrete ristabilire il vostro livello di energia in un attimo.

Provate a raccogliere uno di questi gadget e darete la birra anche a Speedy Gonzales!

Soldi, soldi, soldi, e ancora soldi con i quali potrete comprare armi, armi, ed ancora armi.

MAPPAMI TUTTO

Per la creazione dei vari livelli di *Mayhem* i programmatori si sono avvalsi dell'ausilio di un particolare tool sviluppato per l'occasione. Questo ha consentito loro di creare le vari mappe di gioco partendo da una serie di blocchi colorati, sui quali sono stati poi collocate le costruzioni vere e proprie. I risultati sono veramente stupefacenti anche se, purtroppo, l'utilizzo di questo particolare sistema ha impedito loro di creare all'interno delle varie mappe pendii e avvallamenti.



BOOM!

Un pregio di *Mayhem* è la gran varietà di oggetti da fare a pezzi con l'ausilio delle varie armi presenti all'interno del gioco. Eccovi una serie di foto di mezzi und costruzioni prima e dopo la nostra cura a base di piombo e missili assortiti.

PlayStation™

GAME START

TITOLI PAL VERSION

SONY PLAYSTATION PAL	TEL.
3D DECATHLON	105.000
ACTUA GOLF	105.000
ACTUA GOLF	105.000
ACTUA SOCCER	85.000
ADIDAS POWER SOC	105.000
AGILE WARRIOR	95.000
AIR COMBAT	85.000
ALIEN TRILOGY	90.000
ALONE IN THE DARK 2	95.000
CRITICOM	105.000
CYBERIA	105.000
DEFCON V	89.000
DESCENT	109.000
DESTRUCTION DERBY	95.000
DISCWORLD	95.000
DOOM	89.000
EXTREME GAMES	79.000
EXTREME PINBALL	89.000
F1	TEL.
FADE TO BLACK	105.000
FIFA 96	89.000
GALAXIAN 3	TEL.
GEX	95.000
GOAL STORM	79.000
HORNED HOWL	TEL.
JHONNY BAZOOKAT.	79.000
JOHN MADDEN 96	TEL.
JUPPITER STRIKE	89.000
KONAMI OPEN GOLF	105.000
KRAZI IVAN	79.000
LEGACY OF KAIN	TEL.
LOADED	95.000
LODE RUNNER	TEL.
MAGIC CARPET	95.000
MORTAL KOMBAT 3	79.000
MYST	105.000
NAMCO MUSEUM V. I	105.000
NBA IN THE ZONE	85.000
NBA JAM T.EDITION	79.000
NBA LIVE 96	85.000
NEED FOR SPEED	100.000
NFL GAMEDAY	105.000
NHL HOCKEY	105.000
OLYMPIC SOCCER	105.000
PANZER GENERAL	109.000
PARODIUS	85.000
PGA 96	95.000
PHILOSOMA	89.000
POWER SERVE TENNIS	89.000
PSICHIC DETECTIVES	95.000
RAGIN SKIES	TEL.
RAIDEN PROJECT	89.000
RESIDENT EVIL	110.000
RIDGE RACER	95.000
RIDGE RACER REV	105.000
RISE 2 RESURECCTION	105.000
ROAD RASH	95.000
SAMPRAS EXTREME	110.000
SHELL SHOCK	90.000
SLAM& JAM 96	TEL.
SPACE HULK	TEL.
STARBLADE ALPHA	79.000
STARFIGHTER 3000	TEL.
STREET FIGH. ALPHA	110.000
TEKKEN	105.000
THE D	90.000
THEME PARK	75.000
THOSHINDEN 2	105.000
THOSHINDEN	79.000
THUNDERHAWK 2	95.000
TIME COMMANDO	105.000
TOPOLINO E LE AVV.	85.000
TOTAL NBA 96	99.000
TRUE PINBALL	95.000
TWISTED METAL	89.000
VIEW POINT	TEL.
WARHAWK	75.000
WING COMMANDER III	89.000
WIPE OUT	95.000
WORLD CUP GOLF	99.000
WORMS	89.000
WWF ARCADE	79.000
X COM	95.000
X-MEN	105.000
ZERO DIVIDE	90.000

TITOLI USA VERSION

SONY PLAYSTATION USA	TEL.
ACQUANAUTS H.	110.000
AGILE WARRIOR	79.000
ALIEN VIRUS	115.000
ARC THE LAD	125.000
BRAINDEAD 13	105.000
BUSTER BROS COLL.	115.000
CASPER	TEL.
CHRON. THE SWORD	125.000
CREATURE SHOCK	110.000
CRITICOM	75.000
CYBERIA	99.000
DARK STALKER	119.000
DEFCON V	79.000
DESCENT	99.000
DIE HARD TRILOGY	119.000
DREAM TEAM 96	TEL.
EARTHWORM JIM2	119.000
FRANK THOMAS BAS.	115.000
GALAXIAN 3	115.000
HARDBALL 5	105.000
IN THE HUNT	95.000
IREM ARCADE CLAS.	109.000
IRON MAN	TEL.
IRON STORM	115.000
KING'S FIELD 2	119.000
KING'S FIELD	99.000
MARVEL SUPER H.	120.000
MORTAL KOMBAT 2	TEL.
MYST	109.000
NAMCO MUSEUM V. 1	109.000
NFL GAMEDAY	79.000
NFL QUARTERBACK C.	119.000
PANDEMONIUM	115.000
PO'ED	70.0000
PRIMAL RAGE	89.000
PUZZLE BUBBLE 2	90.000
RAYMAN	85.000
RED ASPHALT	115.000
RESIDENT EVIL	109.000
RETURN FIRE	80.000
RIDGE RACER REV.	115.000
SILVER LOAD	115.000
SINDICATE WARS	TEL.
SKELETON WARRIORS	109.000
SPACE HULK	115.000
SPOT GOES TO HOL.	115.000
STREET FIGHTER Z.	119.000
STRIKER 96	75.000
THOSHINDEN 2	109.000
TITAN WARS	TEL.
TOP GUN	110.000
WILLIAMS ARCADE	109.000
X MEN	115.000

TITOLI JAP VESRION

SONY PLAYSTATION JAP	TEL.
ARC THE LAD II	TEL.
CAPTAIN TSUBASA J	180.000
DEAD HEAT ROAD	TEL.
DORAEMON	145.000
DOUBLE DRAGON	129.000
DRAGON BALL Z 2	159.000
FLOATING RUNNER .	TEL.
FORMULA 1 CIRCUS	150.000
GOEMON WARRIOR	135.000
GRADIUS DELUXE	TEL.
GT RACING	95.000
GUNDAM	49.000
HERMIE HOPPERHEAD	89.000
HYPER FINAL TENNIS	145.000
IRON SLAM 96	139.000
JUMPING FLASH	95.000
JUMPING FLASH 2	159.000
KILEAK THE BLOOD 2	109.000
KILLING ZONE	149.000
KING OF FGHTER 95	159.000
MACROSS	TEL.
MEGAMAN X	149.000
MOTOR TOON GP 2	159.000
NAMCO MUSEUM V. 2	119.000
NAMCO MUSEUM V. 3	TEL.
PLAYSTADIUM	TEL.
POLICE NAUTS	149.000
POPOLO CROS GAIDEN	TEL.
PUZZLE BUBBLE 2	149.000
RIDGE RACER REV.	135.000
S TREET FIGHTER Z.	135.000
SAILORMOON	159.000
T.I.Z	79.000
TEKKEN 2	159.000
TEKKEN	85.000
TETRIS X	139.000
TOBAL	TEL.
V TENNIS	109.000
WINNING ELEVEN 2	99.000

GAME START
V. BONACINI, 154
41100 MODENA
TEL/FAX (059) 37.09.67
ORARIO 9.30 : 13.00 / 15.00 : 19.30 LUNEDI' MATTINA CHIUSO

I PREZZI SONO VALIDI FINO A ESAURIMENTO SCORTE

VASTO ASSORTMENTO TITOLI PER SUPERNINTENDO MEGADRVE SATURN GAMEBOY PC-CD

CONTROLLER MACA 40.000
CONVERTER UNIVER. TEL.
JOYPAD EXTEN. CABLE 19.000
JOYPAD INNOVATION 39.000
JOYPAD SONY 65.000
JOYSTICK ASCII 105.000

VENDITA E RITIRO USATO.

NEGCON 119.000
PAD PROGRAMMABILE + RAM MEMORIA 79.000
PRO ACTION REPLAY 119.000
PULISCI CD ELETTRONICO 39.000

JOYSTICK PS ARCADE 115.000
LINK CABLE 40.000
MEMORY CARD SONY 55.000
RGB SCART LEAD 40.000

MEMORY CARD 80 BL. 99.000
MOUSE 65.000
MULTITAP 69.000
MULTITAP SONY 89.000

PULISCI LENTE + CD 29.000
RAGCON MAD CATZ 125.000
RF ADAPTOR 55.000
VOLANTE MAD CATZ 145.000

PER NOVITA' ED OFFERTE NON IN ELENCO TELEFONARE.

" Playstation " è un marchio della Sony Computer Entertainment Inc.

Progetto grafico: Main Street - Modena Tel. (059) 36.66.26

FIRO AND KLAWD

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	BMG
DATA DI USCITA	AGOSTO
N° GIOCATORI	1-2
GENERE	SPARATUTTO

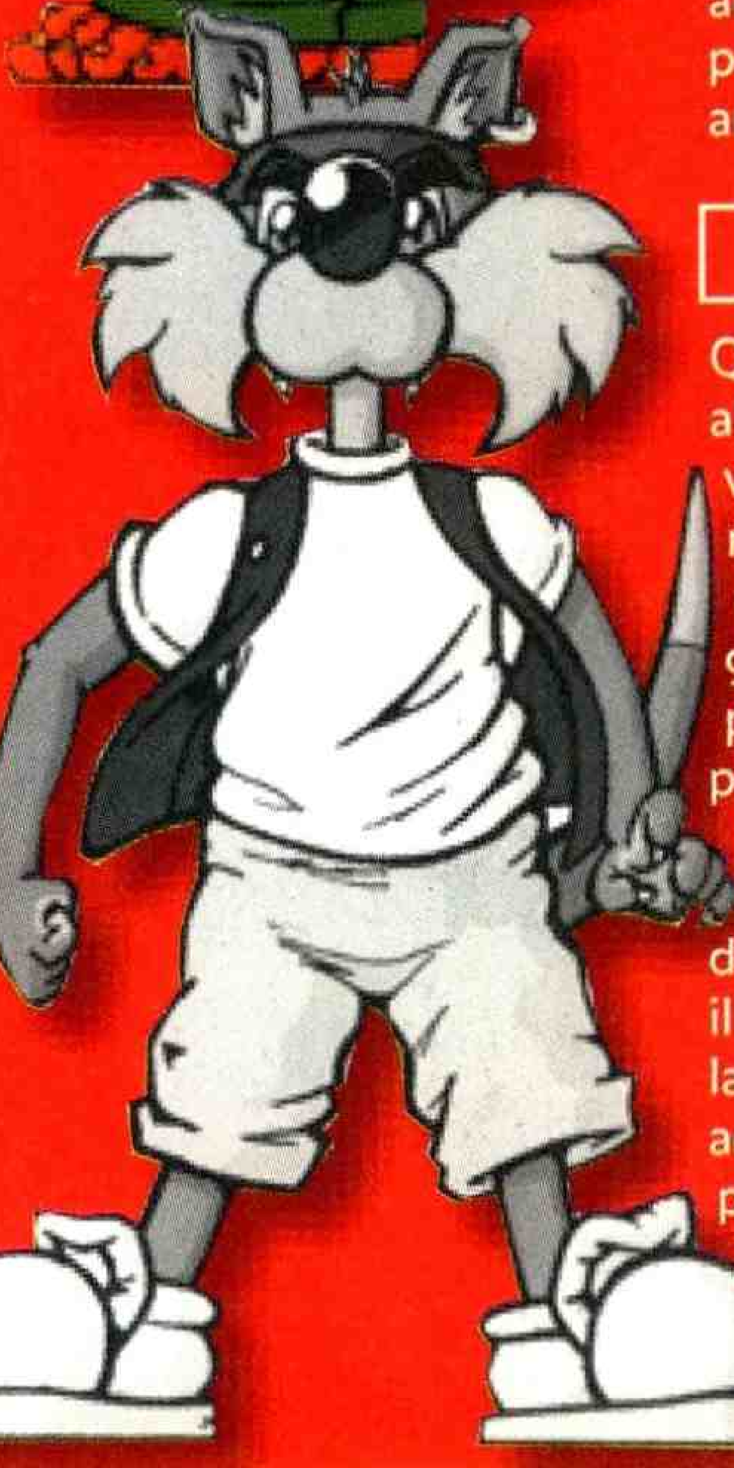
I responsabili della BMG sono stati i primi ad ammettere che, sfortunatamente, i loro primi titoli realizzati sulla PlayStation (leggi *Gex* e *Orion Off World Extreme*) non potevano essere certo considerati dei "capolavori" e così ora, dopo un lungo periodo di penitenza, hanno deciso di fare pubblica ammenda realizzando un titolo che dovrebbe rendere finalmente giustizia alle capacità del 32 bit si casa Sony. Il titolo in questione è *Firo & Klawd* un game che si propone come obbiettivo principale quello di riuscire a ricreare, tramite l'ausilio di 2 personaggi dall'aria alquanto beota, situazioni altamente distruttive e conciate paragonabili a quelle di film quali: *Die Hard, Lethal Weapon, Money Train* and so on. Inoltre, un'altra caratteristica peculiare di questo prodotto è che, a differenza di tutti gli altri titoli dotati di modalità a due giocatori usciti fino ad ora (escludendo solo *Mickey and Donald* per MD), Firo and Klawd offre ad ogni giocatore la possibilità di avere contemporaneamente su schermo due personaggi dotati di caratteristiche fisiche und abilità totalmente diverse fra loro. Così facendo i programmatori sono riusciti a rendere l'azione di gioco non solo più varia ma anche ad aumentare in maniera notevole il livello di cooperazione che si ha solitamente tra due giocatori umani. Ovviamente, come accade sempre in questi casa, le relazioni che intercorrono tra i due personaggi sono state enfatizzate tramite la consueta serie di sequenza renderizzate che faranno capolino sullo schermo nelle consuete pause che intercorrono tra un livello e l'altro conferendo così alla trame dal gioco un aspetto molto più "cinematografico".

IL BUONO, IL BRUTTO E IL CATTIVO

Eddy Murphy e Nick Nolte. Julia Roberts e Fabio Ravetto. Paolo e Simon... Tutte coppie che per un motivo e per l'altro meritano di essere ricordate; chissà se accadrà la stessa cosa anche con i 2 eroi di casa BMG?

FIRO

Nato come ultima evoluzione del personaggio di Clyde (non ditemi che non avete visto *Every Which Way But Loose*) il caro Firo non è altro che un enorme orangutan che si ritrova costretto a combattere contro orde di fuorilegge da un fetido e cencioso ufficio di polizia delle città di New Yak. Il suo odio per tutte le attività criminali tuttavia è controbilanciato dalla sua passione per le armi con le quali ama esercitarsi ogni qual volte ne ha la possibilità anche se questo lo porta, certe volte, ad esagerare leggermente..



KLAWD

Questo gattone dall'aria alquanto soriana, pardon, volevo dire sorniona, è il secondo elemento della coppia di svitati che costituiscono i protagonisti del gioco. A differenza del suo collega però il caro Klwad non è un poliziotto bensì in detenuto in libertà vigilata che si era visto sbattere dietro le sbarre con l'accusa di essere un falsario. Ora che è fuori il ragazzo è decisissimo a dimostrare la sua innocenze e per questo ha accettato di allearsi con il caro Firo per smaschera la cricca che lo ha incastrato.

MANI IN ALTO, GOZZONE!

Una delle caratteristiche migliori di *Firo and Klawd* è da ricercarsi indubbiamente nella sua struttura molto varia e complessa. Nonostante ciò però lo schema di gioco dominate rimane sempre il caro e vecchio approccio arcade/adventure condito con dosi massicce di sparatorie. L'area di gioco infatti ricorda, per molti aspetti, l'ambientazione del mitico *Project Overkill* con una gran quantità di costruzioni e magazzini inquadrati tramite la classica visuale in 3D. Inoltre mentre andando a zonzo lungo le strade di New Yak potrete fare conoscenza con tutta una serie di altri personaggi che, come in ogni altra metropoli che si rispetti, se ne andranno in giro badando agli affaracci loro il che avverrà ovviamente fino a quando non incapperete in una bella sparatoria. In questi casi vedrete lo schermo spopolarsi in maniera piuttosto rapida, dopo di che potrete dare il via alla vostra opere di eliminazione utilizzando una delle tanti armi presenti nel gioco che, come nella perfetta tradizione di titoli quali *Rambo* e *Commando*, comprendono un vasto arsenale composto da pistole, fucili, granate, mine, bazooka e, persino, da una bella serie di missili a ricerca!

LA BANDA DEI RANOCCHI

Come tutte le megalopoli degne di questo nome, anche la città di New Yak è popolata da una gran varietà di delinquenti e criminali assortiti ognuno dei quali agisce in modo indipendente dall'altro. I programmatori della Interactive Studio hanno realizzato più di 30 personaggi diversi dai quali potremo acquisire tutte le informazioni necessarie al proseguo della nostra avventura. Inoltre, in perfetto accordo con la particolare natura delle due stelle del game, anche tutti gli altri membri del gioco saranno costituiti da animali per cui non meravigliatevi se in più di una occasione vi troverete a battagliare contro orde di somari armati di fucili a pompa o con bande di conigliette dall'aria alquanto esplosiva.

LA CITTA' DALLA A ALLA Z

Il nostro duo di prodi detective si troverà a compiere le sue investigazioni lungo 16 diverse locazioni ognuna della quali sarà composta dalla bellezza di 8 diversi livelli. La vostra avventura avrà inizio lungo la strada principale della città di New Yak mentre le altre locazioni della città si apriranno davanti a voi man mano che proseguirete con le vostre investigazioni. Al momento, il gioco è completo solo al 60% per cui diversi aspetti necessitano ancora di una certa dose di ritocchi. Nonostante ciò però possiamo già dirvi che ogni stage sarà caratterizzato da un particolare obbiettivo che dovrà essere raggiunto obbligatoriamente. Questi varieranno dalle classiche missioni di salvataggio a vere e proprie azioni di pulizia criminale nelle quali non vi sarà richiesto altro che di fare fuoco contro qualunque cosa faccia la sua comparsa sullo schermo. Grazie alla gentile collaborazione dei ragazzi della Interactive Studio abbiamo potuto visionare tutte e 8 le mappe che costituiranno il background della versione finale e possiamo dirvi che le cose promettono veramente bene. Nel breve filmato da noi visionato infatti il dinamico duo si trovava impegnato in un cruento scontro a fuoco all'interno di una pista di pattinaggio per poi spostarsi nella metropolitano per una corsa contro i banditi locali per giungere poi al cospetto di un gigantesco elicottero controllato da uno dei soliti cattivi di turno. Indubbiamente, l'aspetto più che più ci ha impressionato del gioco, è stata l'elevata risoluzione utilizzata dai programmatori per realizzare le varie aree di gioco. Infatti, a differenza di molti altri titoli usciti su Play nei quali i programmatori millantano di aver implementato incredibili fondali interamente renderizzati, in *Fire and Klawd* i ragazzi della BMG sono riusciti a realizzare una serie di background incredibilmente ricchi e definiti sfruttando in modo egregio i vari effetti grafici customizzati messi a disposizione dai chip della PlayStation.

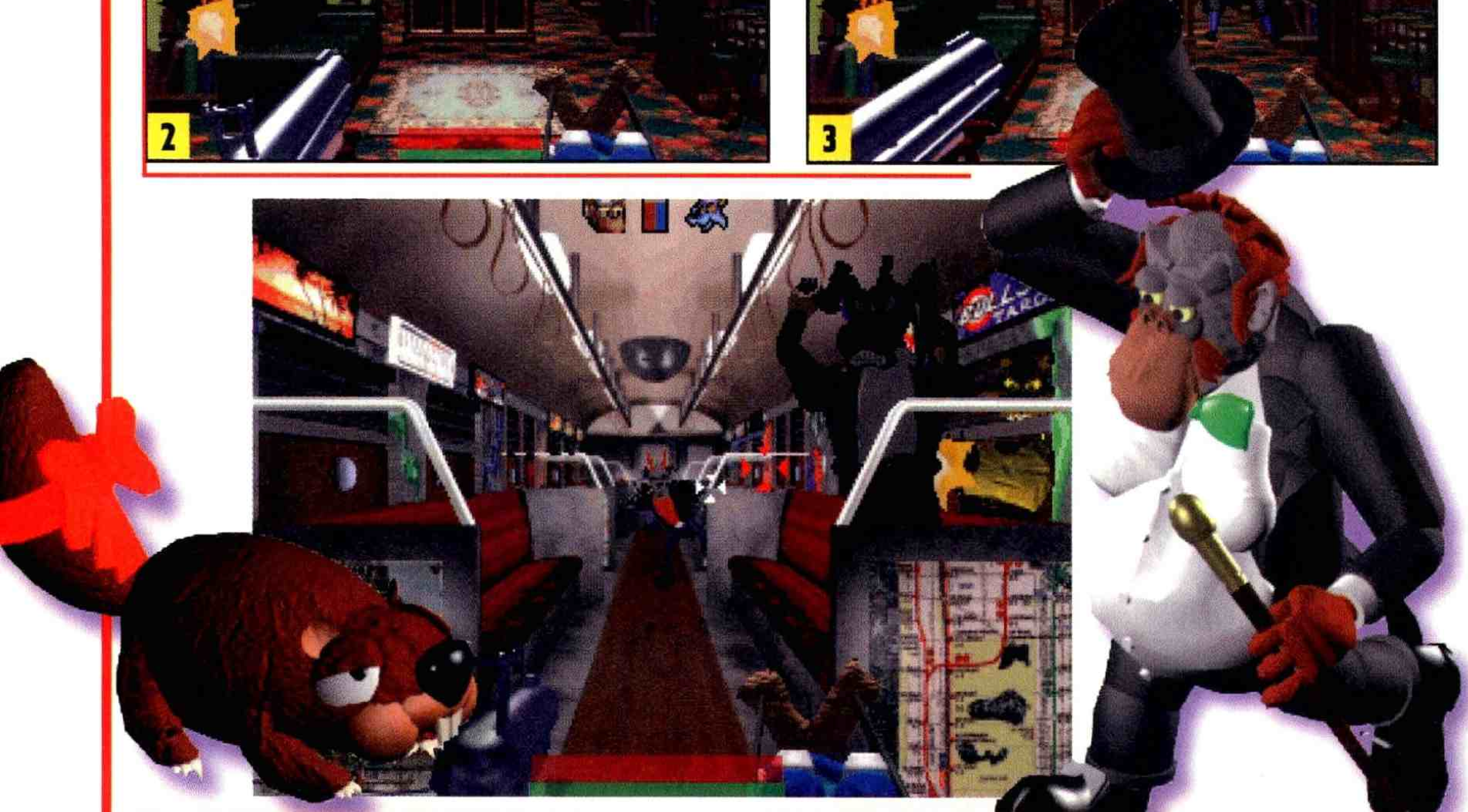
SPARA, SPARA L'APE MAIA...

Oltre ai livelli in 3D isometrico i ragazzi della Interactive Studio hanno pensato bene di inserire all'interno di *Firo and Klawd* anche tutta una serie di livelli alla *Operation Wolf* dove il giocatore potrà avvalersi dell'ausilio del solito mirino on-screen per eliminare le varie ondate di nemici che gli si faranno incontro. La prima di queste sezione si avrà quando i nostri due eroi saranno condotti dal loro inconfondibile fiuto all'interno di una stazione della metropolitana abbandonata. Una volta a bordo del treno la visuale di gioco cambierà repentinamente per passare dalla classica inquadratura in 3D isometrico ad una visuale in perfetto stile *Doom*. Come sempre in questi casi, le armi dei nostri due eroi verranno mostrate nella parte bassa dello schermo mentre un mirino ci consentirà di prenderci cura dei vari visitatori in maniera rapida e precisa...

1

2

3



QUESTI STAGE IN 3D RICORDANO MOLTO DA VICINO IL CARO E BUON VECCHIO OPERATION WOLF.

NEW YAK, NEW YAK

La città di New Yak soffre di tutti quei piccoli problemi che affliggono la maggior parte delle grandi metropoli americane. La criminalità ha letteralmente invaso la città portando ovunque morte e distruzione e le forze di polizia regolari non sono in grado di opporsi a tutto ciò. I nomi dei capibanda sono bene noti tuttavia nessuno è ancora riuscito a raccogliere prove sufficiente per poter li sbattere in galera. Ora però le cose stanno per cambiare perché Firo ha deciso di entrare in azione! Così come tutti i poliziotti apparsi sul grande schermo anche il nostro orango è un'anima solitaria che non ama avere gente tra i piedi. Sfortunatamente però il capo del suo distretto non sembra apprezzare i suoi modi pochi ortodossi e così ha relegato il nostro baldo agente dietro a una cenciosa scrivania, almeno fino a quando la città non viene invasa da una serie di monete false. Preso dalla disperazioni il capo del distretto decide di giocare la sua ultima carte e il nostro Firo viene scaraventato in mezzo alla strada per riportare la situazione sotto controllo ed è qui che avviene il primo incontro con Klawd! Infatti, durante un controllo di routine, Firo trova addosso a Klawd una grossa quantità di monete fasulle. A nulla valgono i

proclami di innocenza del nostro simpatico gattone che in men che non si dica si ritrova dietro le sbarre. Così ha inizio la trama del gioco dove uno o due giocatori potranno cimentarsi nel disperato tentativo di riportare l'ordine nella città di New Yak. Riuscirà Firo a fermare la delinquenza ormai dilagante? Ce la farà Klawd a dimostrare la sua innocenza?

YAMATO VIDEO

LA PIÙ COMPLETA COLLEZIONE DI DISEGNI ANIMATI GIAPPONESI

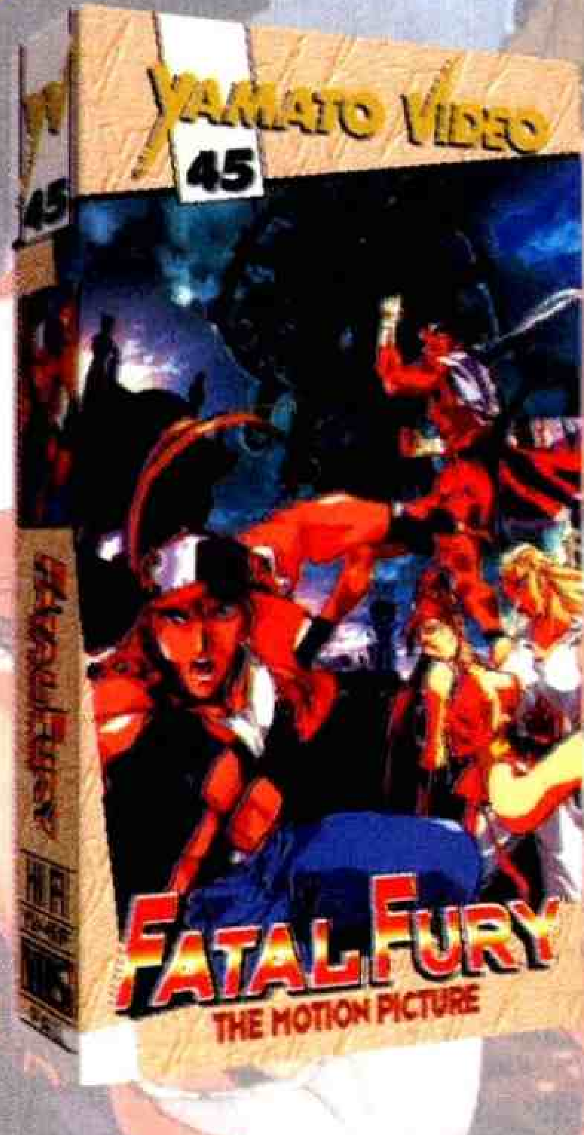
FATAL FURY
LA LEGGENDA DEL LUPO FAMELICO
(1992, 46 minuti)
Il film che racconta il dramma che ha sconvolto l'infanzia di Terry e Andy Bogard, e la nascita della leggenda del Lupo Famelico!
Lire 39.900

FATAL FURY 2
LA SFIDA DI WOLFGANG KRAUSER
(1993, 68 minuti)
La crudele sfida contro l'Imperatore dell'Oscurità Wolfgang Krauser, l'uomo che ha sconfitto Terry Bogard e piegato il suo spirito!
Lire 39.900

VENDICÒ SUO PADRE
CONOBBE LA VERGOGNA
DELLA SCONFITTA
SFIDÒ GLI DEI PIÙ ANTICHI
IL SUO NOME ERA TERRY BOGARD
E LA SUA FURIA ERA FATALE

DAL GAME CHE HA ARROVENTATO
I JOYSTICK DELL'INTERO PIANETA
FINALMENTE IN ITALIA
IL CARTONE ANIMATO DEL
LEGGENDARIO LUPO FAMELICO

FATAL FURY



FATAL FURY
THE MOTION PICTURE
(1994, 97 minuti)
Alla ricerca dei frammenti dell'Armatura di Marte, una leggenda di 2300 anni fa che promette potere e porta distruzione.
La più grande avventura dei fratelli Bogard!
Lire 39.900

CAST

Terry Bogard
Andy Bogard
Jo Higashi
Mai Shiranui
Geese Howard
Wolfgang Krauser
Tung Fu Rue
Jubee Yamada
Lily McGuire

E CON LA PARTECIPAZIONE DI

Kim Kaphwan
Big Bear
Billy Kane
Laurence Blood
Duck King
Axel Hawk
Cheng Sinzan
Richard Myer
Hwa Jai
Michael Max

SPECIAL GUEST
Laocoon Godamas

Le videocassette sono disponibili presso le migliori videoteche e nel punto vendita Yamato Shop, via Lecco 2, 20124 Milano, tel. 02/29409679

BORN TO OVERKILL...

Sin dai tempi di *Gradius*, *Gryzor* e *Green Beret*, Konami ha sempre privilegiato l'originalità e la giocabilità senza adeguarsi al conformismo videoludico di molte altre case nipponiche. L'attesissimo *Project Overkill* è la dimostrazione che Konami non ha perso lo smalto nemmeno dopo il passaggio ai trentadue bit.

Degli oltre duecento nuovi prodotti presentati all'Electronic Entertainment Expo, solo una decina possono essere definiti autenticamente innovativi e originali. *Project Overkill* è uno di questi. Tanto per cominciare, il nuovo prodotto Konami non è un picchiaduro, e già questo è sorprendente, se si pensa che oggi le software house non hanno in catalogo almeno un beat'em up non vengono nemmeno prese in considerazione da un'utenza che non sembra essere mai sazia di combo, fondali statici e personaggi ricalcati come trasferelli. Non che Konami abbia masochisticamente deciso di boicottare il lucroso genere. Tutt'altro: *Kumite* e i suoi sessanta frames di animazione rappresentano una valida alternativa alle produzioni targate Capcom, Namco e Takara. Solo che la casa di *Track & Field* e *Teenage Mutant Ninja Turtles* ha preferito diversificare la sua offerta, anziché fossilizzarsi su un unico prodotto riproponendolo a scadenze semestrali a un'utenza troppo intorpidita per accorgersi che continua a giocare lo stesso picchiaduro orma da anni (qualcuno ha detto *Kapcom*?). D'altra parte, va però detto che gli esordi a 32-bit di Konami non sono stati entusiasmanti quanto lo erano stati quelli a sedici, quando *Castlevania* e *Super Contra Wars* dominavano le classifiche di vendita per Super NES provocando più di un dispiacere ai supporters Sega. I giochi per Sony PlayStation sviluppati fino a oggi da Konami non hanno certamente l'appeal dei migliori titoli a sedici: *International Soccer Superstars Deluxe* è molto più giocabile e divertente di *Goal Storm*. Il *Parodius* per PlayStation non aggiunge nulla rispetto ai vari episodi disponibili per Super NES. Ma le cose stanno per cambiare. E sensibilmente. Cominciamo su questo numero un'analisi approfondita del software a 32-bit targato Konami della seconda generazione, che include prodotti come *Project Overkill, Contra: The Legacy Wars* e *Castlevania: The Bloodletting*. Il primo di questi è stato presentato in forma non giocabile a Los Angeles, ma siamo riusciti a procurarci una beta per confezionare questa anteprima.
Immaginate un mix tra *Syndicate, Loaded, Doom, Robotron* e *Alien Breed* per Amiga (colgo l'occasione per segnalare che Team 17 stanno realizzando il seguito per PlayStation del mitico *Project X*, uno dei migliori shooter orizzontali a 16-bit, che si intitola X2. Stay tuned for more... NdMBF), realizzato con grafica isometrica. Ultraviolenza digitale a go-go, per riproporre un cliché d'occasione. *Project Overkill* ha richiesto oltre un anno e mezzo di programmazione e, insieme a *Castlevania* e *Contra Wars* ha subito una serie di ritardi, motivati da problemi di carattere tecnico. Il perfezionismo tuttavia, paga. Nelle prossime pagine potrete cogliere abbastanza nettamente quale sia la differenza tra una casa come Konami e un miliardo di casette di "serie B" come Bandai e Banpresto...

IL RIVALE: ROBOTRON

Robotron è una delle fonti di ispirazione di *Project Overkill*. Si tratta di un vecchissimo shooter della Atari, il cui sequel ufficiale, *Smash TV* è disponibile in versione casalinga per Super NES (ottimo) e Megadrive (scarso). Cavalcando l'onda dei revival dei gloriosi giochi degli anni '80, Williams ha presentato una versione remixata del mitico coin-op per Nintendo 64 e Sony PlayStation, intitolata *Robotron X*. Pur essendo molto diverso dal gioco Konami dal punto di vista cosmetico, i due shooter hanno in comune il leit-motiv: l'estrema violenza digitale.

1

2

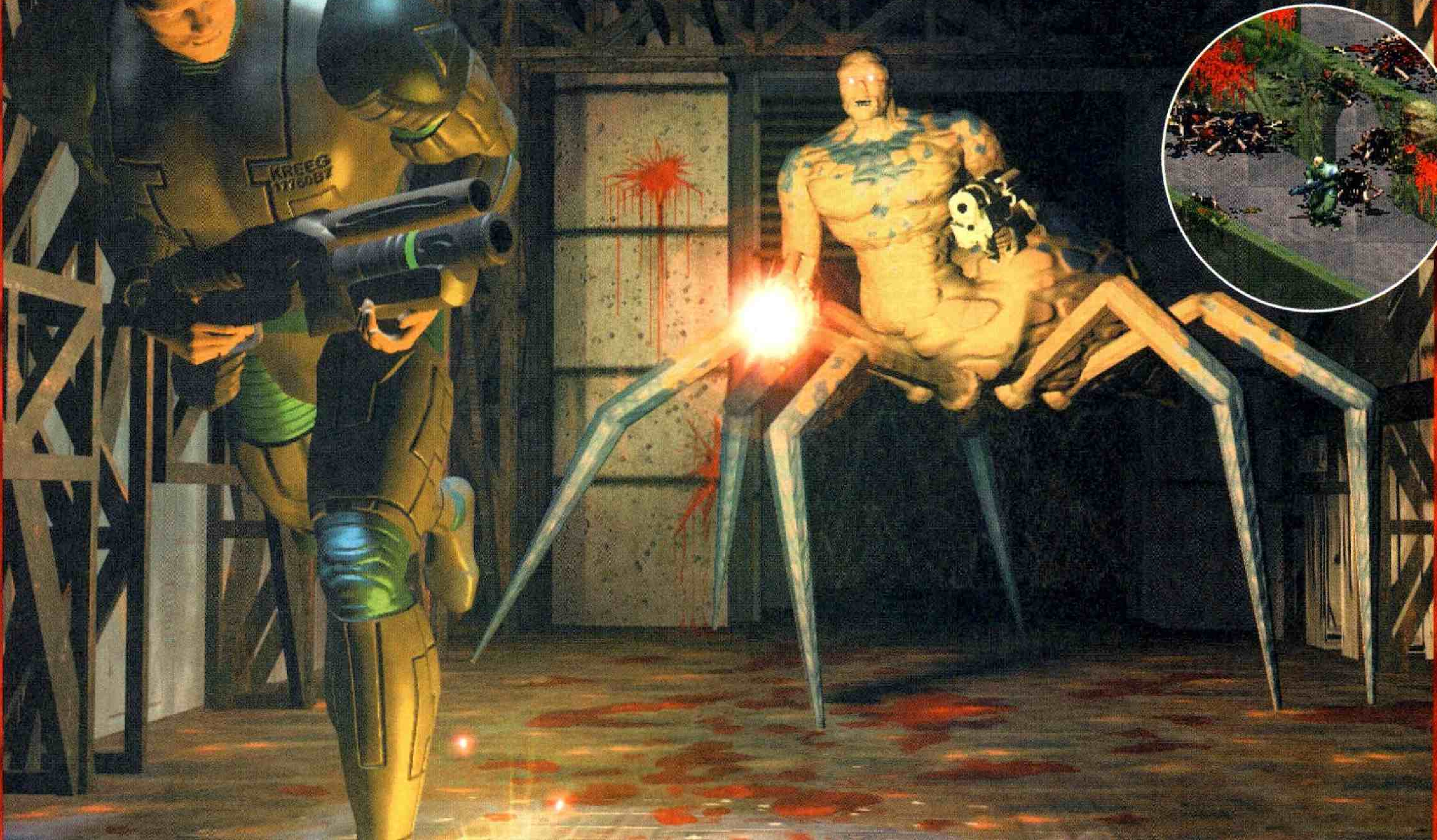
3

PROJECT OVERKILL

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	KONAMI
DATA DI USCITA	AGOSTO
N° GIOCATORI	1
GENERE	SPARATUTTO

Il lento declino delle piattaforme a sedici bit è stato motivato principalmente dall'assoluta carenza di videogiochi originali che hanno saturato un mercato ristagnante. Cloni senza spessore, giochi su licenza e tanti, tanti picchiaduro: per oltre due anni non si è visto altro... Dando un'occhiata anche superficiale al software PlayStation, sembrerebbe che la situazione non sia cambiata...
In effetti, il rischio della standardizzazione è sempre in agguato in questo tipo di mercato a prescidere dal tipo di formato ludico disponibile. Le software house preferiscono battere vie sicure anziché privilegiare la sperimentazione e l'innovazione. Una politica del genere, tuttavia, può pagare, ma solo a breve scadenza. Il rischio, infatti, è che appiattendo progressivamente l'offerta, gli utenti si disamorino dei videogames. Arrivare a una simile situazione considerando quanto quanto si siano livellati, negli ultimi anni, i gusti e le preferenze dei giocatori è difficile da pensare, ma non c'è mai nulla di certo in questo settore e la crisi del 1983/4 seguita al boom planetario dell'annata precedente ne è la perfetta dimostrazione.
Dopo un interminabile anno passato a crogiolarsi nell'ozio limitandosi ad upgradare in maniera superficiale i suoi migliori prodotti a sedici bit sulle nuove piattaforme disponibili con risultati assai poco convincenti (un esempio su tutti: *Parodius*), Konami si è finalmente decisa a perseguire la via dell'originalità, sfruttando le specifiche caratteristiche di PlayStation per portare i videogames nel terzo millennio.
Signori, ecco a voi *Project Overkill*...



4

5

6

IN UNA GALASSIA LONTANA, LONTANA...

La trama di **Project Overkill** saccheggia abbondantemente la letteratura fantascientifica degli ultimi 50 anni. Il risultato è un "crogiuolo" che dovrebbe risultare appetibile tanto agli estimatori di Dick quanto ai supporters di Asimov. I seguaci di Cantona, invece, andranno in bianco, ma si sa, è sempre difficile accontentare tutti. La razza umana è impegnata in un terribile conflitto con i visceriani, laidi e puzzolenti alieni originari di Viscera 5, a pochi minuti dal casello di Castelletto Ticino. Scopo del gioco è chiaramente quello di tostare i rettiloni e alzare nel cielo i vessilli terrestri. La colonizzazione non può essere fermata anche perché gli sponsor hanno già pagato. Ai comandi di un manipolo (che non è il compagno della manopola, il jostick degli anni settanta) di temerari se non incoscienti agenti speciali con licenza di uccidere, dovrete infiltrarvi nelle basi dei visceriani, dislocate su differenti pianeti della galassia, stanare i vari tarpani e, possibilmente, riportare a casa la pellaccia. Potremmo dire che ogni pianeta presenta peculiarità differenti, che ogni base ha il suo perché e che ogni altezza va tenuta in considerazione, ma siete gente sveglia, si capisce da come tenete in mano la rivista, quindi soprassediamo.

7

8

SALVATEVI CAPITANO, NON PREOCCUPATEVI DI ME...

Project Overkill è suddiviso in una serie di livelli realizzati con grafica isometrica.*"Gli elementi che volevamo inserire* - spiega Mitch Ueno, programmatore Konami cresciuto a forza di kinder bueno - *erano innanzitutto una struttura non-lineare, gore e splatter, un sacco di livelli, una certa varietà di alieni e mostri vari, gore e splatter, differenti personaggi, missioni differenti, morti violente nonché gore e splatter. Fondamentalmente,* **Project Overkill** *è un action game che cerca di raffigurare elettronicamente l'atavico conflitto tra bene e male in termini estremamente realistici. Ora, nella maggior parte dei giochi, quando un cattivo viene colpito, lampeggia per un secondo e poi, track, scompare dallo schermo. Oltre ad essere tutt'altro che realistico, è certamente poco gratificante per il giocatore, il quale potrebbe addirittura finire per credere che l'arma che ha disposizione è più innocua di una pistola ad acqua. Ora, se voi poteste aprire una voragine nella crapa di un alieno splattandogli il suo cervello sul muro con un proiettile dirompente e assistere poi alle contorsioni del mostro, beh, vi assicuro che vi convincereste che il vostro arsenale è davvero potente!"*. Una generazione cresciuta a forza di film di Stuart Gordon (*Re-Animator*), George A.Romero (*Zombi*) e Peter Jackson (*Bad Taste, Splatters*) troverà in **Project Overkill** un videogioco da amare feticisticamente. È assolutamente malsano percorrere i corridoi delle basi aliene maciullando i rettiloidi, ma d'altra parte, è un modo originale per ridipingere con una tinta rosso magenta le asettiche pareti del complesso. Il gioco offre una serie di armi devastanti per portare a termine il massacro in maniera sempre nuova: granate e granatine, raggi laser e fumi cosmici, non c'è limite alla fantasia (malata) del team Konami ma soprattutto dei videogiocatori degli anni '90, svezzati da **Doom** e i suoi fratelli.

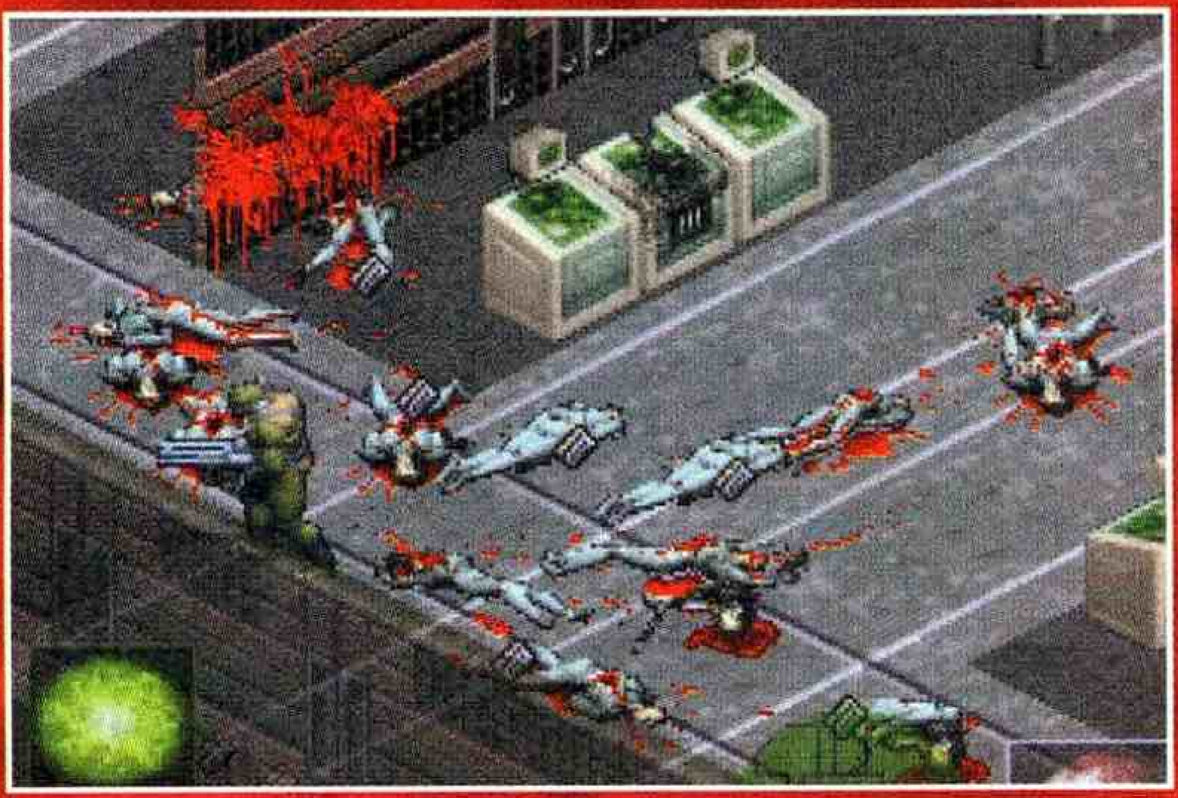
9

SPARARE AI TARPANI DA DISTANZA RAVVICINATA CONSENTE DI INFLIGGERE PIÙ DANNI AI CATTIVI, MA PUÒ ESSERE CONTROPRODUCENTE...

I DROIDI CHE GALLEGGIANO A MEZZ'ARIA RESISTONO A PARECCHI COLPI STANDARD E SONO IMMUNI DAI MISSILI A RICERCA DI CALORE.

DRITTO NELLA GIUGULARE...

A questo punto risulterà chiaro che **Project Overkill** ha tutte le carte in tavola per superare gli eccessi di **Mortal Kombat 3**, un altro prodotto grandguignolesco che ha dimostrato come gore e splatter facciano vendere. E parecchio. Ma qui non basta maciullare tutto quello che si muove sullo schermo per portare a termine il gioco. Aiuta, certo, ma non è sufficiente. **Project Overkill** richiede anche notevoli capacità tattiche e strategiche. Spesso è più utile tendere agguati agli alieni e piazzare qualche bomba nei punti strategici anziché sferrare attacchi su larga scala contro un godziliardo di bestiacce assetate di sangue umano. Jendyx è un maestro nell'avvicinarsi alle sentinelle aliene e sgozzarle senza farsi beccare. Quogg, invece, massacra le sue vittime finendo per inzuppare i piedi nel loro sangue e lasciando macabre impronte sul pavimento della base. Chiaramente, non ci sentiamo di consigliare **Project Overkill** ad un pubblico facilmente impressionabile...



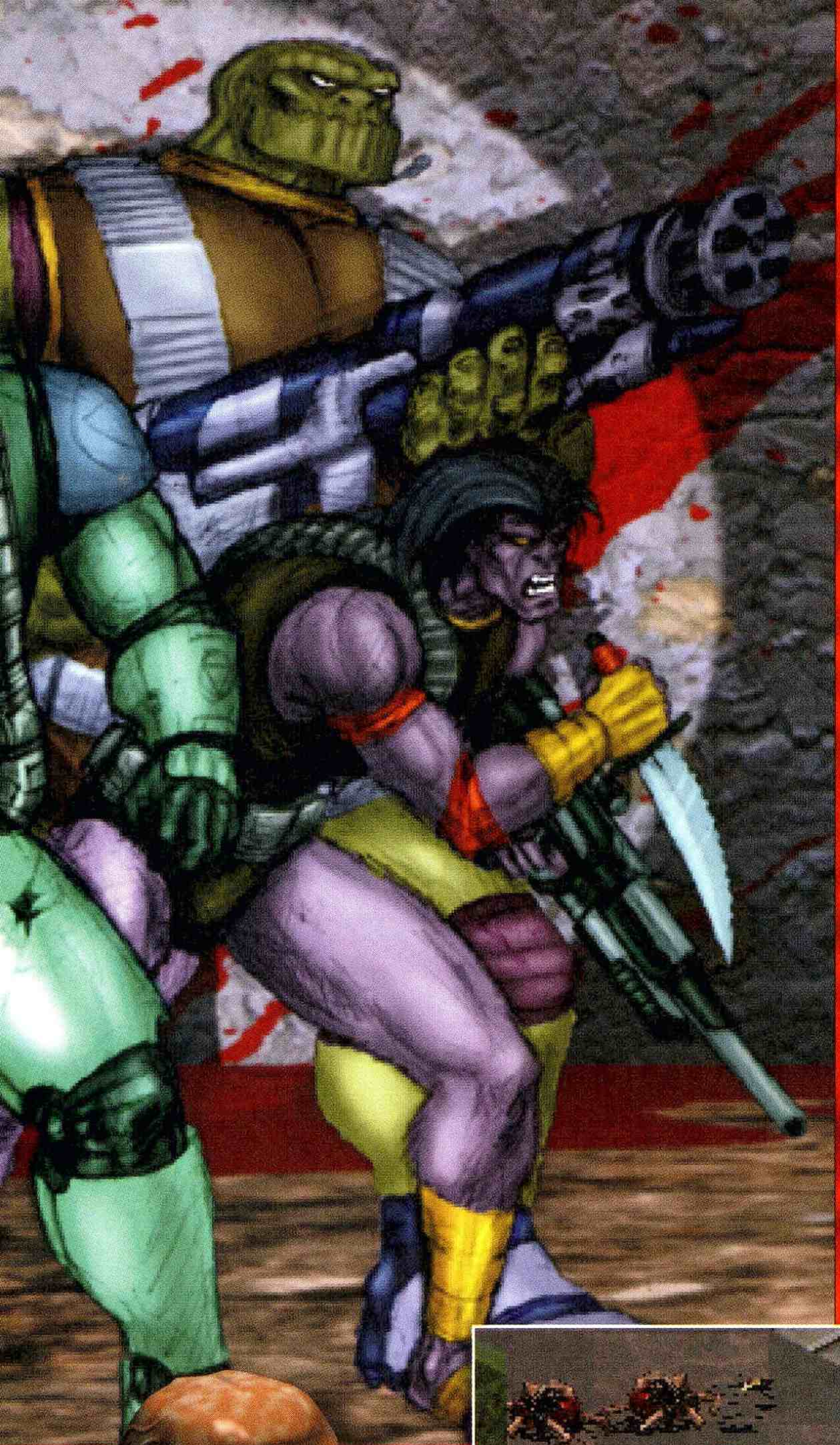
GLI ALIENI TOSTATI RESTANO LÌ, A TORTURARE LA VOSTRA COSCIENZA...

ARMATO E PERICOLOSO

Nella migliore tradizione degli sparacchini macellosi, anche qui i protagonisti hanno a disposizione una serie di armi più o meno devastanti, capaci di soddisfare anche le esigenze più capricciose di giocatori viziati. Il fucile di base può essere implementato grazie a quattro differenti tipi di proiettili. I più evoluti sono missili a ricerca di calore che stroncano l'esistenza di più alieni in un colpo solo. Le munizioni sono reperibili all'interno dei vari livelli ma anche nei migliori supermercati tipo esselunga o roba del genere. Upgradare i propri strumenti bellici è fondamentale per procedere nel gioco. Althea, ad esempio, non potrebbe andare molto lontano con il suo fucilino fuciletto che spara colpi singoli, neanche fosse uno spara-caramelle a forma di Pippo. Le cose vanno meglio con lancia fiamme, granate incendiarie e razzi al fosforo capaci di abbrustolire qualsiasi essere che abbia la sfortuna di beccarselo in mezzo agli occhi...

IL LATO OSCURO DELLA FORZA

Viscera 5 è costituito da tre grandi continenti, ciascuno dei quali va necessariamente colonizzato dal team terrestre. All'inizio del gioco, verrete trasportati da uno shuttle in una zona relativamente sicura del pianeta. Quindi, il massacro ha inizio. Imparerete a riconoscere i vari alieni, la loro forza e i loro punti deboli. Il pianeta è abitato da differenti razze, molte delle quali autoctone, mentre altre provengono dai recessi dell'universo, tipo Vimodrone Alta. I soldati che militano nelle file visceriane sono distinti in guardie, droidi, ibridi robotici a forma di ragno e rettiloidi. Ciascuno di questi possiede un certo livello di energia, che si riduce ogni volta che subisce danni. Alcuni mostri hanno una resistenza massiva, che gli consente di subire fino a un centinaio di colpi, ma i programmatori hanno assicurato che ogni avversario ha un tallone di Achille che, una volta individuato, rende l'eliminazione del tarpano meno problematica.



LA CRICCA

La squadriglia di agenti speciali terresti è caratterizzata da mercenari senza scrupoli, capaci a tutto pur di portare a termine la loro missione, persino leggere un libro della Tamaro...

ALTHEA TIMMERON

Razza: Transumana
Qualifica: Esperta in Demolizioni
Tipo di Pianeta: Desertico
Info: Ha fatto parte di alcuni dei più spietati gruppi terroristici interplanetari, prima di entrare a far parte di un team di mercenari che ha saputo valorizzare il suo carattere "esplosivo". Althea è infatti una vera autorità per ciò che concerne la distruzione di impianti di piccole, medie e grandi dimensioni. Occhio però: ha il vizio di incenerire i suoi interlocutori con quando viene contraddetta.

JENDRYK ESPION

Razza: Irkaniana
Qualifica: Assassino
Tipo di Pianeta: Prevalentemente Selvatico
Info: Crudele killer, Jendyk è abilissimo nell'inflitrarsi all'interno delle basi aliene dopo aver eliminato sentinelle e guardie. Jendyk proviene dal pianeta Irkan, che prima di venire devastato dal turismo di massa, era un simpatico pianetillo. Tra i personaggi disponibili, Jendryk è il più lento nei movimenti e non possiede armi particolarmente deleterie. Consigliato solo ai fan...

LANSLOW KREEG

Razza: Umanoide
Qualifica: Esperto d'Armi
Tipo di Pianeta: Clima Variabile
Info: Grande conoscitore di armi (nel giro è soprannominato "Michele L'Intenditore"), Lanslow è una perfetta macchina da guerra. Il suo astio nei confronti dei nemici è stato accresciuto chimicamente con l'ausilio di droghe sperimentali (avete presente *Allucinazione Perversa*? Grande film). Come effetto collaterale, l'umanoide ha sviluppato un'insana tendenza alla distruzione...

QUOGG S'SENTHINON

Razza: Sauriana
Qualifica: Fante da Combattimento
Tipo di Pianeta: Paludoso
Info: Creato in laboratorio per sostituire gli umani negli scontrii più rischiosi, Quogg vanta un quoziente intellettivo inferiore alla media, ma è potente quanto un giocatore di football americano e non teme il dolore fisico. Capace di utilizzare ogni tipo di arma, Quogg preferisce schiacciare con suo peso gli alieni o finirli a pugni dopo averli feriti. Un vero laido alla Lobo...

IL BOSS-RAGNO COME APPARE ALL'INIZIO...

...E DOPO LO SCONTRO FORTUITO CON UN MISSILE.

ESPLORAZIONE

Le locazioni di **Project Overkill** sono state realizzate con una simpatica prospettiva isometrica. L' area di gioco diventa visibili man mano che il giocatore procede (un po' come in **Loaded**). La versione finale del gioco dovrebbe includere da un minimo di 40 a un massimo di 52 livelli, ognuno dei quali caratterizzato da un numero di locazioni compreso tra 30 e 100. **Overkill** include numerosi itinerari. È necessario esplorare il più possibile per recuperare preziosi power-up e per evitare concentrazioni di alieni particolarmente ostiche da superare.Prima di ogni missione vi verrà mostrata la mappa vettoriale della base nella quale sono illustrate le varie vie che potete seguire per raggiungere l'obiettivo. Ogni itinerario è a sua volta suddiviso in una serie di locazioni extra, alcune delle quali terminano in vicoli ciechi, generalmente infestati da una squadra di alieni incazzatissimi. Kinder Ueno precisa che "*In questo modo, anche una volta completato un livello, resta la voglia di ri-giocarlo per scoprire nuovi bonus, nuovi power-up e altre sorprese. Potete terminare una missione esplorando solo una minima parte del livello, ma così otterrete un punteggio relativamente basso. Ad accrescere la longevità del gioco c'è inoltre la possibilità di completare l'avventura con personaggi differenti. In alcuni livelli* - aggiunge Ueno - *è utile fare ricorso sin dall'inizio il sauriano Quogg, mentre in altre è meglio privilegiare Jendryk, soprattutto quando si tratta di penetrare all'interno delle basi senza farsi scoprire*". Tutto chiaro?

DATEMI UNA MANO

Sulla parte inferiore dello schermo viene raffigurato tramite icona l'oggetto che state trasportando in quel momento. Può trattarsi di una semplice chiave magnetica o di un'arma particolare, ma man mano che proseguirete nell'avventura, dovrete recuperare una serie di oggetti più o meno malsani, tra cui la mano amputata di un alieno. Infatti, alcuni impianti possono essere azionati solo previo riconoscimento delle impronte digitali degli alieni. Il problema è che in certi casi dovrete raccogliere fino a quattro tipi di impronte differenti! Nei livelli avanzati, per aprire le porte sarete costretti a strappare agli alieni i loro occhi per superare l'ostacolo dello scanning della retina. *Demolition Man* ha fatto scuola...

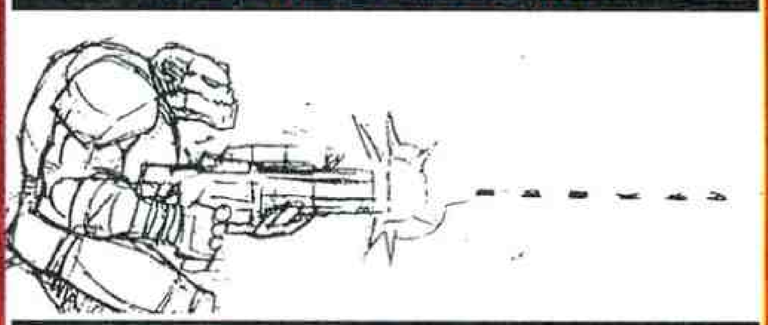
LAVORO DI SQUADRA

Project Overkill ha richiesto circa un anno di sviluppo. Come sempre avviene in questi casi, prima di passare alla programmazione vera e propria, tutti i dettagli sono stati pianificati su carta.
I disegnatori della Konami hanno realizzato una serie di bozze dei personaggi, dei livelli, degli armamenti presentandoli poi ai superiori nella speranza che il progetto venisse approvato. Una volta ottenuto il via libera, i programmatori hanno cominciato lo sviluppo vero e proprio.
È una vera e propria lotta contro il tempo e la concorrenza, considerando che tra qualche mese sarà disponibile **Darknet**, uno shooter isometrico che ricorda moltissimo il gioco Konami.

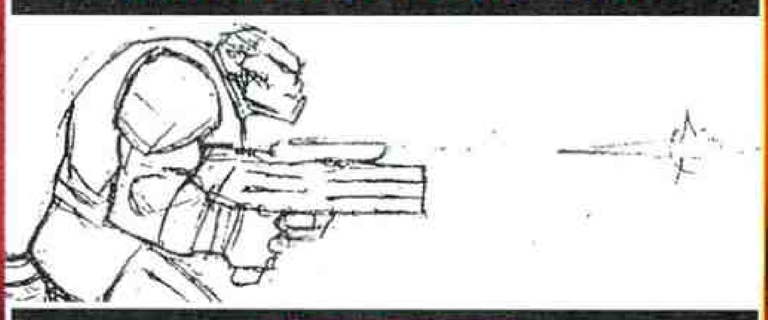
OGGETTI DI DISTRUZIONE

Uno sparacchino privo di power-up è come un video di Madonna senza tits & ass. In altri termini, non si è mai visto. **Project Overkill** non va contro la tradizione, ma al contrario include una serie completa di power up che faranno la gioia dei più insani collezionisti. Oltre alle classiche armi extra, potrete reperire bonus energetici, mantelli speciali che vi consentono di diventare invisibili (avete presente *Cloak & Dagger*, i personaggi dei fumetti Marvel?) etc. Nei livelli avanzati dovrete recuperare preziose documenti nonché aggeggi tecnologici piò o meno sofisticati. I primi vanno memorizzati su speciali chip (da reperire) e quindi spediti sulla Terra. I secondi vanno trasportati in appositi containers a prova di radiazioni. Sul prossimo numero di **Super PlayStation Console** potrete leggere la recensione completa di **Project Overkill**!

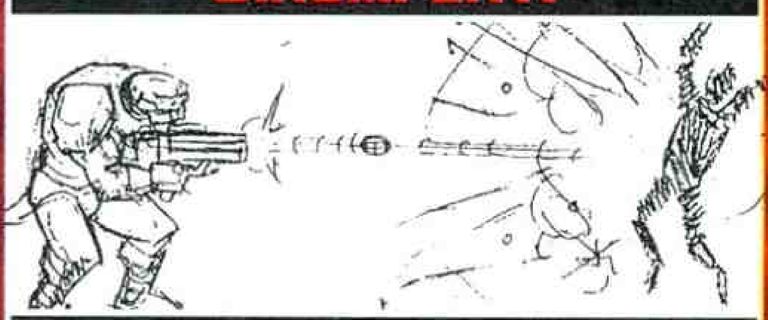
MITRAGLIATORE



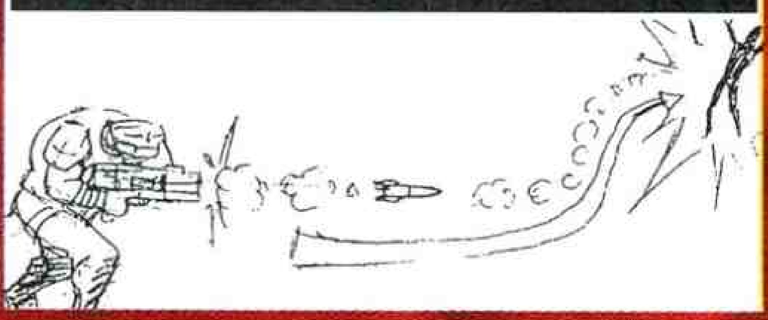
SFERE DI PLASMA



GRANATE DIROMPENTI



MISSILI GUIDATI



VERSO L'OBIETTIVO

Per concludere vittoriosamente ogni missione dovrete anche risolvere una serie di enigmi e puzzle. All'interno del complesso, dovrete infatti confrontarvi con porte a chiusura magnetica, zone elettrificate e ostacoli d'ogni tipo. In alcuni casi bastano un paio di granate contro i computer di controllo per disabilitare le difese della base, ma in altri dovrete usare la vostra materia grigia (e qui sono cacchi amari). All'interno della base sono inoltre presenti una serie di locazioni segrete che contengono informazioni di vitale importanza per concludere il livello oppure power up e bonus.

Videogiochi ESSE

Via Libertà, 258 (nei pressi della IV traversa destra)
80055 Portici (Na)
Tel. 081/7766465 - 081/7765611

PLAYSTATION PAL + CD + JOYPAD L. 449.000

DISPONIBILE IL VOLANTE PER PLAY STATION L. 140.000

PLAYSTATION

TEKKEN 2	L. 175.000
ACTUA SOCCER	L. 95.000
RIDGE RACER	
REVOLUTION	L. 99.000
CRAZY IVAN	L. 99.000
DEFCON 5	L. 79.900
CYBER SLED	L. 95.000
JUMPING FLASH	L. 95.000
ACE COMBAT	L. 99.000
TEKKEN	L. 109.000
FIFA SOCCER '96	L. 90.000
TOPOLINO MANIA	L. 90.000
ALIEN TRILOGY	L. 105.000
TOSHINDEN 2	L. 99.000
NEED FOR SPEED	L. 105.000
TRUE PINBALL	L. 90.000
AGILE WARRIOR	L. 95.000
POWER SERVE TENNIS	L. 99.000
ADIDAS PAWER SOCCER	L.99.000
NFL GAME DAY	L. 95.000
NHL FACE OFF	L. 95.000
STREET FIGHTER ALPHA	L. 99.000
CRITICOM	L. 99.000
NAMCO MUSEUM VOL.1	L. 99.000
TOTAL NBA '96	L. 95.000
OLIMPIC SOCCER	L. 99.000
OLIMPIC GAMES	L. 99.000

ACCESSORI

ADATTATORE 4 GIOCATORI PER SNES	L. 55.000
CAVO SCART SNES	L. 35.000
CAVO SCART PLAYSTATION	L. 30.000
MEMORY CARD PLAYSTATION	L. 49.000
JOYPAD ORIGINALE PLAYSTATION	L. 62.000
ADATTATORE 4 GIOCATORI PLAYSTATION	L. 79.900
ALIMENTATORE SUPERNINTENDO	L. 25.000
KIT PULISCI CONSOLE	L. 9.900
ADATTATORE UNIVERSALE SUPERNINTENDO	L. 23.000

SUPER NINTENDO + GIOCO L. 240.000

SUPER NINTENDO

BATTLETOADS AND BATTLEMANIACS	L. 45.000
LEGEND	L. 43.000
STREET RACER	L. 75.000
KAWASAKI SUPER BIKES	L.120.000
G.P. 1	L. 49.000
PORKY PIG'S HAUNTED	L. 73.000
SHAQ-FU	L. 68.000
YOUNG MERLIN	L. 68.000
YOSHI'S ISLAND	L. 100.000
ZELDA	L. 50.000
CLAYMATES	L. 42.000
MICHAEL JORDAN	L. 65.000
CLAY FIGHTER 2	L. 59.000
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUX	L. 115.000
ZICO SOCCER	L. 29.900
SUPER STREET FIGHTER 2	L. 95.000
GHOUL PATROL	L. 59.000
MORTAL KOMBAT 3	L. 115.000
SPARKSTER	L. 63.000
FIFA 96	L. 96.000
WWF WRESTLING	L. 62.000
WORLD LEAGUE BASKETBALL	L. 59.000
GOODS	L. 59.000
SUPER BEKID	L. 61.000
SUPER TENNIS	L. 70.000
SUPER MARIO KART	L. 96.000
DESERT FIGHTER	L. 60.000
CHOPLIFTER 3	L. 60.000
PAGEMASTER	L. 73.000
NBA LIVE 96	L. 105.000
KILLER INSTINCT	L. 75.000
SUPER BOMBERMAN 2	L. 43.000
SAILOR MOON	L. 53.000
ILLUSION OF TIME	L. 53.000
90 MINUTES	L. 128.000
SUPER PUNCHOUT	L. 75.000
INCREDIBILE HULK	L. 52.000
TRUE LIES	L. 49.000
DONKEY KONG 2	L. 99.000
TOY STORY	telefonare

NEO GEO CD + GIOCO A SCELTA + 2 JOYPAD L. 350.000

NEO GEO CD

WORLD HEROES 2	L. 40.000
THE KING OF FIGHTERS '94	L. 40.000
WORLD HEROES PERFECT	L. 85.000
MAGICIAN LORD	L. 40.000
VEW POINT	L. 40.000
NINJA COMBAT	L..40.000
STREET HOOP	L. 40.000
THE KING OF FIGHTERS '95	L. 85.000
THE SUPER SPY	L. 40.000
TOP HUNTER	L. 40.000
KARNOV'S REVENGE	L. 40.000
SAMURAI SHODOWN 2	L. 40.000
NAM 1975	L. 40.000
ALPHA MISSION	L. 40.000
SAMURAI SPIRITS	L. 40.000
AERO FIGHTERS	L. 40.000
BASEBALL STARS 2	L. 40.000
FATAL FURY SPECIAL	L. 40.000
KING OF THE MONSTERS 2	L. 40.000
AGGRESSORS OF DARK KOMBAT	L. 40.000
ART OF FIGHTING 2	L. 40.000
SUPER SIDE KICKS 2	L. 40.000
RALLY CHASE	L. 40.000
SAMURAI SHODOWN 3	L. 99.000
AERO FIGHTERS 3	L. 99.000
WIND JAMMERS	L. 40.000
JOY JOY KID	L. 40.000
STAKES WINNER	L. 99.000
PUZZLE BOBBLE	L. 99.000
DOUBLE DRAGON	L. 99.000
WORLD HEROS PERFECT	L. 99.000

DISPONIBILI CARD DA COLLEZION

CONTRA: LEGACY OF WAR

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	KONAMI
DATA DI USCITA	AUTUNNO
N° GIOCATORI	1-2
GENERE	AZIONE

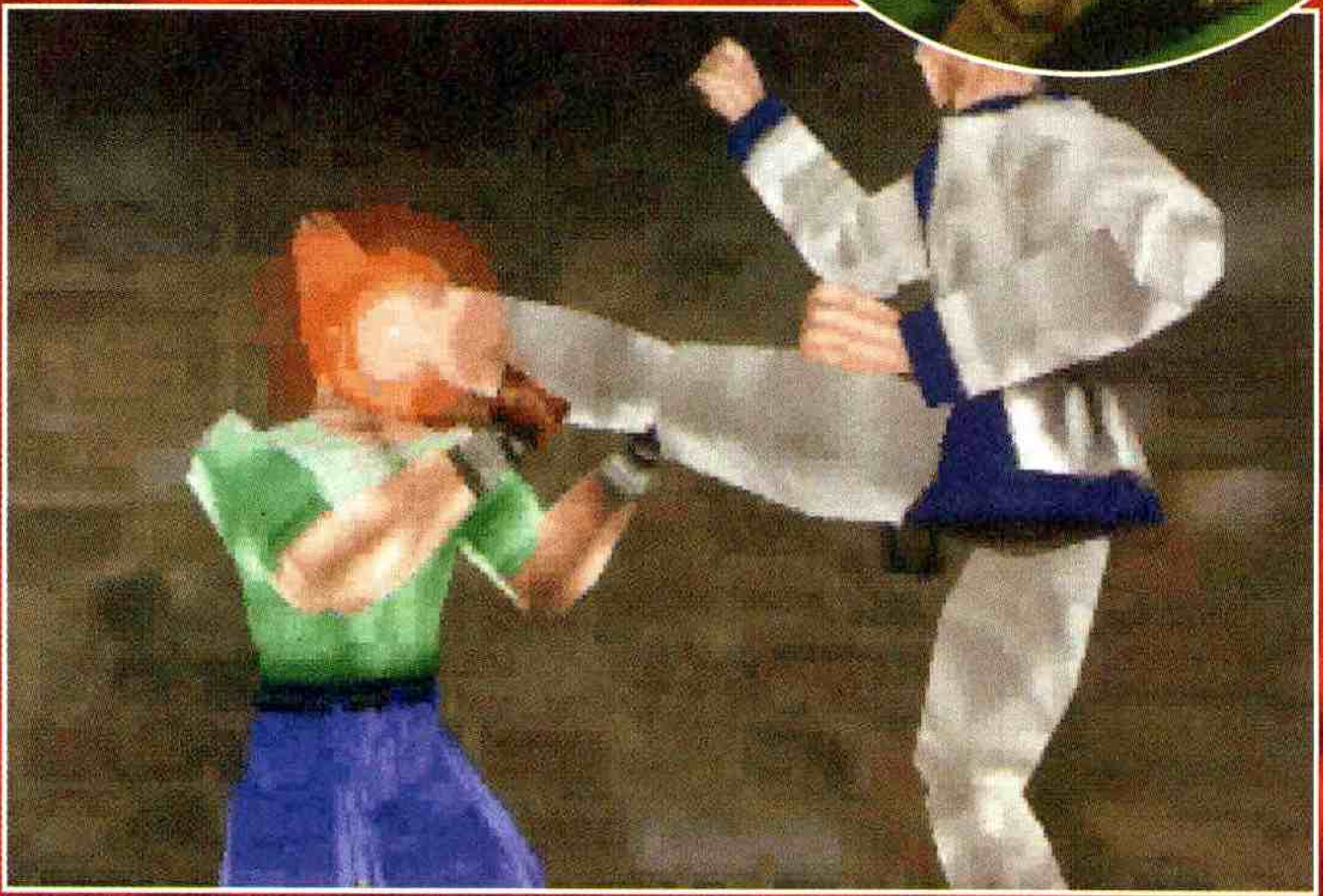
Contra: Legacy of War, in apparenza mero sequel del bellissimo **Super Contra Wars** apparso su Super NES, presenta una serie di innovazioni che lo distinguono radicalmente dai suoi predecessori e, insieme a **Project Overkill**, conferma l'intenzione di Konami di sfruttare a fondo le peculiarità dell'hardware Sony per ottenere qualcosa di autenticamente originale.
Gli ambienti virtuali del nuovo **Contra** sono infatti realizzati in grafica tridimensionale e la struttura di gioco è stata conseguentemente modificata. È possibile infatti muoversi a 360° all'interno delle locazioni che includono aree metropolitane, foreste, pianeti ostili etc. Come in **Project Overkill**, anche qui abbiamo a disposizione un manipolo di mercenari per fermare i canonici alieni. Il team è formato da due esseri umani e da due cyborg. Il giocatore deve farsi largo tra schiere di mostri attingendo a piene mani da un arsenale poderoso: missili, granate, lanciafiamme, bombe, razzi guidati etc.
Contra: The Legacy Wars consente l'interazione simultanea di due giocatori. Le opzioni di gioco sono numerose ed è persino possibile selezionare una modalità tridimensionale che può essere apprezzata appieno solo attraverso un paio di occhiali 3D inseriti nella confezione. Come abbiamo già sottolineato, la versione a 32-bit di **Contra** segna una netta dipartita rispetto ai canonici sparacchini bidimensionali. Anche a livello di giocabilità, **Contra The Legacy Wars** si avvicina più a **Total Carnage** che alle precedenti incarnazioni.

KUMITE

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	KONAMI
DATA DI USCITA	AUTUNNO
N° GIOCATORI	1-2
GENERE	AZIONE

Kumite è uno dei più sofisticati picchiaduro della nuova generazione, che privilegia il realismo senza però rinnegare l'aspetto spettacolare del combattimento. Il beat'em up consente di sfidare gli esperti di arti marziali di tutto il mondo. Il frame di animazione è altissimo: 60 immagini al secondo, il che fa di **Kumite** un prodotto qualitativamente paragonabile a **Tekken 2**. Il gioco include ben dieci lottatori, pratici di tecniche di combattimento come lo shokotan karate (giapponese), il tae kwon do (coreano) e il white crane kung fu (cinese) etc.
Non mancano combo devstanti.. Ulteriori info sul prossimo numero di **Super PlayStation Console**.



CD-ROM
SOFTWARE
L. 15.000
ANNO II - NUMERO 3
Consultazione e installazione dei programmi totalmente automatizzata!
IL MEGLIO DELLA PIù RECENTE PRODUZIONE SHAREWARE MONDIALE
GIOCHI, UTILITY e INTERNET per DOS, WINDOWS e WINDOWS '95
SE
Black Knight
Marine Strike Fighter
©1995 SE Software
Sistema
FILE
LEGGIMI
GIOCHI
UTILITY
DOS
Windows
Windows 95
Help
Istruzioni
Shareware
Staff
INTERNET
USCITA
Sample2.mop
Morpher made this image!
FUTURA
OLTRE 160 PROGRAMMI
Più di 350 MEGABYTE di software!
SK-111 'Star Killer' [32-bit]
New Game
Config
Info
High Scores
IN EDICOLA A SOLE 15.000 LIRE

A TU PER TU CON ROD COUSENS

La Acclaim negli ultimi anni si è fatta largo a suon di cazzottoni e gomitate nell'industria videoludica, ma ora, grazie anche ad alcune idee originali come il motion capture e allo sfruttamento di licenze altisonanti, detiene un ruolo di primissimo piano. Scopriamo il segreto di questo successo con Rod Cousens, nell'ennesima intervista esclusiva di Super Playstation Console...

Rod Cousens è IL veterano dell'industria videoludica europea. Fondatore della leggendaria casa di produzione Quicksilver ai tempi d'oro di Spectrum Sinclair e Commodore 64, improvvisato assicuratore, leader di Activision quando ancora la software house era situata nel Berkshire, Rod Cousens è questo e altro. Quando i microcomputer spopolavano, Rod piazzava sul mercato titoli del calibro di *R-Type*, *Power Drift* e *Afterburner*, piccoli grandi classici che resteranno impressi per sempre nell'immaginario collettivo di una generazione e mezza di videogiocatori. Dieci anni dopo, Rod riveste il ruolo di presidente della filiale inglese di Acclaim, una compagnia che ha sempre sfruttato gli ultimi ritrovati tecnologici per realizzare i videogiochi più sofisticati. Allo stesso tempo, Acclaim ha fatto fortuna con le trasposizioni videoludiche di film di successo come *Batman Forever*, *Judge Dredd* e *Terminator 2*. Oggi, sul finire del ventesimo secolo, Rod Cousens non ha perso l'entusiasmo e la passione per i videogiochi e, come molti di noi, è alla ricerca dell'esperienza videoludica definitiva. Super PlayStation Console lo ha incontrato per un'appassionante chiacchierata.

Super Playstation Console: Come si è evoluta l'industria del divertimento elettronico negli ultimi dieci anni?

Rod Cousens: "Beh, quando ho cominciato, si trattava di un mercato ancora pionieristico. Si trattava di un hobby, un passatempo per pochi entusiasti. Ricordo che quando eravamo poco più che ragazzini vendevamo le cassette con i giochi che producevamo in modo artigianale alle fiere di paese: costavano quattro o cinque sterline e avevano etichette un po' rozze, eppure le vendevamo. C'era un senso di cameratismo tra di noi: quando qualcuno tirava fuori i soldi dal portafoglio per comprarne una, guardavi negli occhi il tuo compagno con un certo compiacimento. È rimasto quello spirito, oggi, anche se il gioco si è fatto molto più serio, professionale direi. Si investono enormi quantità di denaro in marketing e i costi di produzione sono letteralmente esplosi negli ultimi anni. Le majors del divertimento elettronico ormasi dominano e oggi si ragiona in termini di economia di scala e di mercato globale. All'inizio, il mercato era locale, regionalistico addirittura. Un business creato in casa, per molti di noi. Credo che ai tempi si trattasse di una sorta di grande club: ci ritrovavamo assieme, bevevamo qualche birra e presentavamo i nostri giochi agli altri. L'atmosfera è cambiata sostanzialmente. La competizione e la concorrenza sono diventate implacabili, c'è anche una forte componente di animosità. Oggi bisogna fare i conti con un mercato maturo."

SPC: Ti trovi a tuo agio oggi oppure preferivi i vecchi tempi?

Rod Cousens: "Da un punto di vista emotivo, resto legato ai vecchi tempi. Siamo cresciuti assieme ed è stato come giocare per la stessa squadra di calcio. Allora credevamo davvero di poter cambiare e rivoluzionare il mondo. Era un momento di ribellione, di grandi ideali. Oggi, ci siamo tutti resi conto che abbiamo finito per scegliere la via del mercato e del business. Commercialmente parlando, è chiaro che preferisco la situazione attuale. Siamo cresciuti sviluppando una mentalità economica. Dal punto di vista tecnico, però, credo che i videogiochi siano ancora in una fase storica paragonabile a quella dei film muti. Già, l'industria del divertimento elettronico è ancora ai primi passi, la situazione è quella della cinematografia antecedente allo sviluppo del sonoro. Credo che questa sarà la conclusione di uno storico dei videogames che studierà tra una ventina d'anni l'evoluzione del medium elettronico. Quando abbiamo cominciato stavamo letteralmente aspettando che un Charlie Chaplin saltasse fuori con idee brillanti per sfruttare al meglio la tecnologia disponibile. È sicuramente quello che abbiamo provato a quei tempi."

SPC: Acclaim è all'avanguardia per ciò che concerne la realizzazione di videogames ispirati ai più popolari film hollywoodiani. Quanto credi che siano importanti i tie-in rispetto a cinque anni fa, quando la differenza tra la tecnologia ludica casalinga era nettamente inferiore a quella disponibile in sala giochi?

Rod Cousens: "Credo che (i tie-in - NdT) rivestano un ruolo importante perché sono rivelatori di certe tendenze, di certi modi di consumare e di presentarsi dei teenagers. Posso farti un esempio facendo riferimento a un altro tipo di mercato. Prendiamo l'industria dell'abbigliamento sportivo: per un negozio di articoli sportivi, avere in catalogo prodotti *Nike* e *Reebok* è fondamentale. Ho dei figli e so che vogliono solo un certo tipo di scarpe o magliette. È una questione di etichetta, di marca, di brand. Posso suggerire a mio figlio un tipo di prodotto piuttosto che un altro, ma alla fine, la scelta finisce sempre per privilegiare articoli *Nike* o *Reebok* o *Airwalk*. Prova a far cambiare idea a un pischello che ha le idee chiare su quello che vuole mettere ai suoi piedi! Come vedi è importante avere in catalogo prodotti immediatamente riconoscibili da un pubblico di massa. Allo stesso tempo, credo che sia cruciale sperimentare nuove vie, prodotti inediti, che magari un giorno sostituiranno quelli che oggi dominano le vendite. Quando lavoravo per Activision, l'80% dei titoli che distribuivamo erano sviluppati in Europa. Il nostro portfolio annoverava giochi come *B1 Bomber* e *Deus Ex Machina* di Mel Croucher. In un certo senso, è la via da percorrere per trovare nuovi mercati. Oggi si parla tanto di *Doom*. Bene, di *Doom* ce n'è uno solo, ma di cloni ne abbiamo visti a migliaia. Ora, non credo che sia vantaggioso copiare un prodotto vincente. L'unica via è di creare un gioco che lo sorpassi, che lo migliori sotto diversi punti di vista. Questo è l'obiettivo, la strada da seguire. Commercialmente parlando, le licenze sono fondamentali perché si rivolgono a quella fascia di utenti che veste jeans di marca, indossa T-shirt sportive, cappellini, usa Walkman Sony, mangia nei fast food... Questo è il lifestyle del pubblico a cui ci rivolgiamo con questo tipo di prodotti. Se il film incontra successo a livello di mainstream, beh, puoi stare certo che automaticamente il tie-in andrà benissimo. Nel mercato dei videogiochi, inoltre, le conversioni da coin-op hanno sempre rivestito un ruolo fondamentale. Aggiungerei che anche i coin-op fanno parte di quel certo lifestyle che ho cercato di delineare brevemente. Il passa-parola tra i frequentatori delle sale giochi e l'ecci-tazione che accompagna il passaggio di un gioco dal contesto del bar alla dimensione domestica si basa su meccanismi analoghi a quelli che entrano in gioco quando si crea e si promuove un tie-in.

SPC: Non tutte le licenze sono uguali. Come ti senti quanto devi firmare un contratto per realizzare il tie-in di un film che potrebbe rivelarsi un flop clamoroso?

Rod Cousens: "Gli americani lo chiamano "tirare i dadi", che poi è quello che facciamo sempre. Tutti sarebbero capaci di acquistare la licenza di un prodotto che ha riscosso un grande successo sul mercato e dire "wow, certo che sono proprio un grande". Il fatto è che per battere la concorrenza è necessario anticipare le mosse dei concorrenti e acquistare un prodotto quando è ancora in fase di sviluppo iniziale, nel caso di un film, prima ancora che la sceneggiatura sia stata completata. Se credi in un certo cast, nei produttori e nel regista del film, se credi che abbia una trama potenzialmente vincente e possa essere distribuito in maniera valida, allora non resta che buttarsi. Poi si

vedrà... Il rischio è altissimo, non c'è mai nulla di certo in questo ambito. Per rispondere alla tua domanda, potrei ribattere così: quanti film si rivelano dei veri successi? L'esempio classico è *Waterworld*. Il budget del film ha superato quello di ogni altro lungometraggio mai realizzato. Nessuno credeva che la casa di produzione avrebbe recuperato gli investimenti. Il fatto è che, ancora una volta, i rischi sono elevati, i fattori in gioco sono moltissimi e talvolta le scelte sbagliate sono controbilanciate da decisioni valide. È la natura del business."

SPC: Nel momento in cui cominciate a lavorare a un tie-in, quanto sapete del film da cui è tratto?

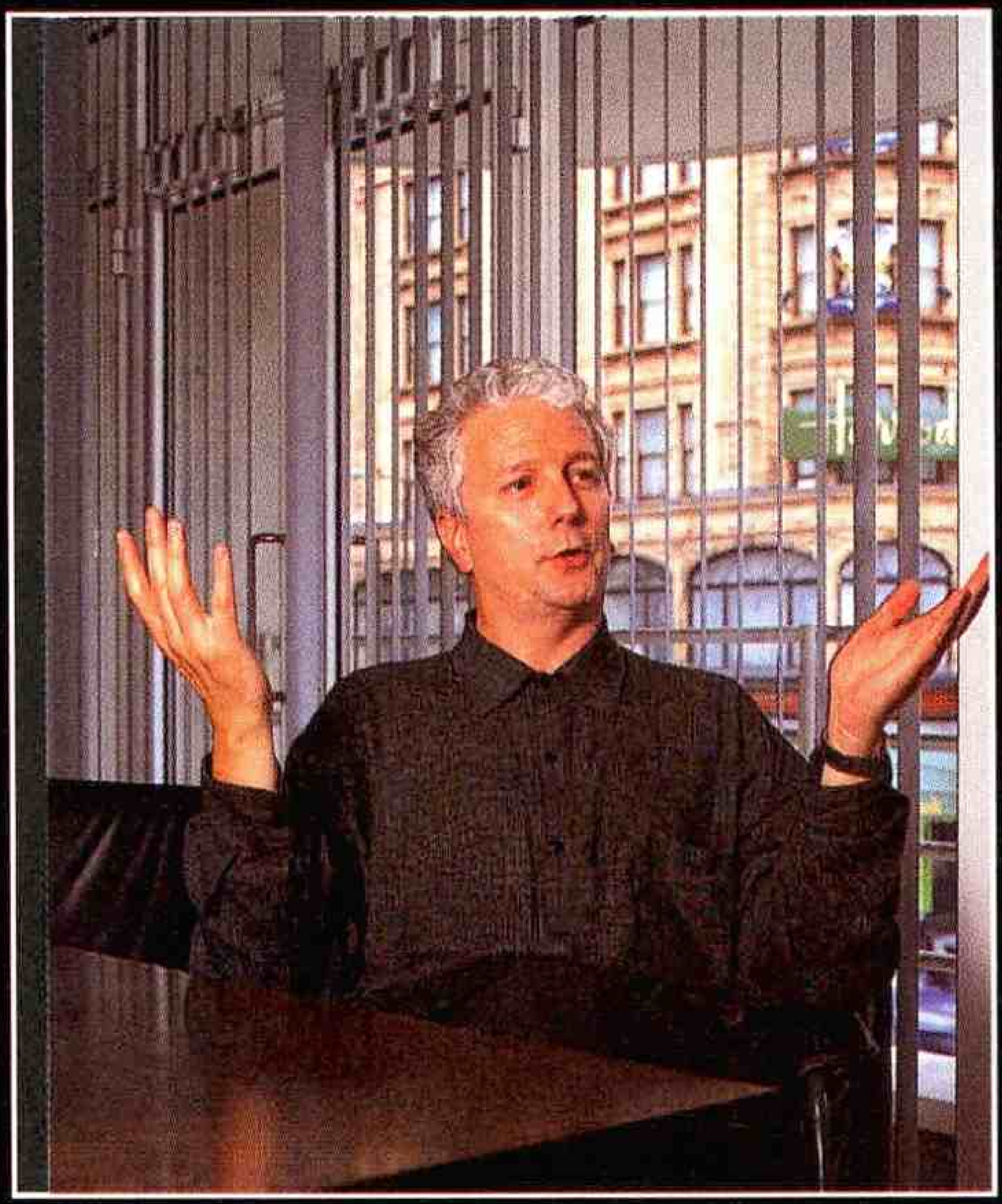
Rod Cousens: "Zero. Al massimo, abbiammo libero accesso alla sceneggiatura. Quando il cast è stato scelto, ormai è tardi per cambiare idea. Quando ho cominciato a lavorare in questo mercato, impiegavamo tre o quattro mesi per sviluppare un prodotto e quindicommercializzarlo. Il passaggio da Spectrum ad Amiga ed Atari ST ha comportato un allungamento dei tempi di produzione, che sono saliti a sei, otto mesi. Alcuni giochi richiedevano anche un anno. Adesso, parliamo di progetti il cui sviluppo ci impegna per due anni. Se si vuole sfruttare l'effetto promozionale del film, occorre terminare il gioco poco dopo la sua uscita delle sale e questo significa cominciare la programmazione avendo a disposizione solo la sceneggiatura. Spesso non hai idea di chi saranno gli attori che interpreteranno il film. Altre volte, invece, riesci a ottenere la collaborazione dietta di registi e producers. Abbiamo stretto un accordo con James Cameron e la Lightstorm Entertainment che ci garantisce l'opzione esclusiva per lo sviluppo di prodotti ispirati ai loro film. Chiaramente, facciamo il possibile per sapere il più possibile dei suoi nuovi progetti, siamo affamati di informazioni. Crediamo in quello che Jim fa e, reciprocamente, lui supporta noi."

SPC: Alien Trilogy ha richiesto quasi tre anni di sviluppo. C'è stato un momento in cui avresti voluto abbandonare il progetto per arginare le spese oppure ci hai sempre creduto fino in fondo?

Rod Cousens: "Abbiamo sempre avuto fiducia in *Alien Trilogy*. Dal punto di vista concettuale, è grandioso. Se tutti i nostri giochi fossero come lo shooter dei Probe, sarei sempre contento. Posso già anticiparti che *Alien 4* sarà un altro grande successo - e te lo posso dire perché non riusciremo ad averlo in catalogo giacché Fox Interactive ce lo ha strappato. Il ritardo di *Alien Trilogy* è stato motivato, in parte, da problemi di carattere tecnico. Ma non ci siamo tirati indietro, non volevamo accettare compromessi sulla qualità finale del prodotto. Penso che il successo che ha riscosso sul mercato sia la dimostrazione che la nostra determinazione era giustificata."

SPC: Quanto è importante PlayStation per Acclaim?

Rod Cousens: "Sony PlayStation gioca un ruolo significante nella politica Acclaim e questo perché ha riscosso un grande successo sul mercato. I produttori di hardware possono contare sul supporto degli sviluppatori di giochi, certi legami sono tradizionalmente consolidati. Ma alla fin della fiera, chi rischia di perdere un sacco di soldi, in genere, è la software house. Potrei fare degli esempi: 3DO e Atari Jaguar. Occorre sempre fare attenzione a sviluppare per certe macchine o si rischia grosso. Ma Sony è stata perfetta sia sul piano del marketing, sia su quello della distribuzione e non credo che la situazione cambierà nei prossimi mesi. Il nostro successo riflette quello di Sony ed è direttamente proporzionale allo share conquistato sul mercato daPlayStation.



Sono certo che i manager di Sony avranno altre idee, ma io sono convinto che il successo di un sistema hardware è legato principalmente alla qualità del software. Se Sony non commetterà l'errore di introdurre sul mercato titoli al di sotto degli standard qualitativi, credo che riuscirà a competere con Nintendo e Sega. Sega è la più importante casa di produzione di coin-op del mondo,

> ***"I ragazzini sono perfettamente in grado di distinguere la finzione dalla realtà. Il problema è che i loro genitori non ne sono capaci."***

almeno per ora, e la possibilità di convertire in esclusiva i migliori titoli per Saturn, gli consente di avere un certo vantaggio sui concorrenti. Il limite di Sega in Europa riguarda la distribuzione: non c'è paragone con le capacità di penetrazione di Sony. Ma è troppo presto per inquadrare vincitori e vinti. Non resta che aspettare che la situazione diventi più chiara. Ripeto: se Sony non inflazionerà il mercato di prodotti scarsi, continuerà a fare business tranquillamente e potrà contare sul nostro supporto."

SPC: Rivesti un ruolo molto rilevante all'interno di Acclaim. Quanto è difficile intercettare la domanda del pubblico e renderla compatibile con le offerte produttive?

Rod Cousens: "Bella domanda. Invecchiare, in questo settore, non aiuta, anzi... Lo so che la cosa vi fa ridere, ma nessuno metterebbe a capo di una dinamica e giovane compagnia che produce videogames per teenagers un vecchio bacucco. In questo ambito non puoi insidiarti placidamente in una posizione di rilevo e aspettare che ti diano un orologio d'oro di tanto in tanto. Arriva sempre un momento in cui capisci che devi cambiare, lasciare. Io, oltre ad avere prodotto un sacco di giochi, ho prodotto anche qualche figlio (ride) e ho potuto restare in contatto diretto con quello stesso target che cerchiamo di raggiungere con i nostri prodotti. Un bel vantaggio, no? Ho potuto avere informazioni di prima mano sui loro gusti, su quello che vogliono e su quello che gli piace. Si capiscono molte cose osservando come e cosa consuma un individuo. Ma è chiaro che non potrò andare avanti all'infinito..."

SPC: Mi pare di capire che non sei il tipo di padre che impedisce ai figli di videogiocare. Eppure negli ultimi tempi, l'atteggiamento degli adulti verso il divertimento elettronico è diventato apertamente ostile...

Rod Cousens: "Non mi preoccupo. Quando abbiamo lanciato *Mortal Kombat*, ho avuto modo di confrontarmi con alcuni membri del Parlamento che ci accusavano di corrompere giovani menti e baldi giovinotti. Il fatto è che questa gente pensa che i teenagers siano un branco di idioti. Credo che i ragazzi nascano intelligenti e col passare del tempo, perdano la loro logicità. Non metto in dubbio che i videogames siano in grado di influenzare i giovani, ma non credo che siano causa o concausa dei problemi sociali che affliggono la società. Non credo che ci sia stato un videogioco alla base di Moss Side. Attaccare i videogames è facile: spesso è un pretesto per mascherare più gravi problemi e carenze a livello educativo o istituzionale. D'altra parte, essendo un padre, mi pongo una serie di problemi. Non lascerei certo lasciare che mio figlio spendesse sedici ore al giorno chiuso nella sua stanzetta a splattare mostri sullo schermo. Videogiocare è parte della giornata, ma non dà un senso alla propria esistenza. È un'attività come un'altra, come correre, uscire di casa, litigare con il fratello... Mi preoccuperei se mio figlio si lasciasse ossessionare dai videogames. Ma so anche che tra le sue passioni ci sono calcio e biliardo, ed è così per la maggior parte dei ragazzi. Si discute molto sul fatto che i videogames non abbiano potenzialità educative paragonabili a quelle di un libro. Personalmente, credo che l'intrattenimento elettronico possa essere sfruttato in modo molto costruttivo in questo senso e credo che nei prossimi anni il software educativo esploderà letteralmente. Comunque, un ragazzino che spende sedici ore al giorno curvo su un libro, alla fine finisce per diventare un soggetto asociale, vitale quanto un foglio di tappezzeria. Credo che il dibattito sia stato viziato da alcuni pregiudizi di fondo. I ragazzini sono perfettamente in grado di distinguere tra finzione e realtà. Il problema è che i loro genitori non ne sono capaci."

SPC: Acclaim può contare su diversi team di sviluppo esterni. Quanto sono importanti questi programmatori per l'immagine di una compagnia?

Rod Cousens: "Per quello che mi riguarda, la questione riguarda innanzitutto l'aspetto commerciale e le dimensioni del mercato chepossono giustificare o meno la distribuzione attraverso un numero limitato di canali. Ora, basta un'occhiata all'industria cinematografica o discografica, per rendersi conto che ci sono quattro o cinque majors che distribuiscono anche prodotti di etichette indipendenti, che altrimenti non raggiungerebbero mai il mercato. Acclaim è, nell'ambito del divertimento elettronico, una major. Questo implica che una delle nostre priorità è distribuire prodotti realizzati da gente in gamba. È quello che abbiamo fatto sino a oggi: vogliamo essere un punto di riferimento per tutti quei team di sviluppo che sono alla ricerca di un distributore valido e che sia in grado di valorizzare i loro prodotti."

SPC: Credi che il gap tra videogames e film si stia colmando?

Rod Cousens: "Sì, ne sono assolutamente convinto. Durante un party della Sega ho assistito alla presentazione di *Heart of Darkness* per Saturn (anteprima completa sul numero di **MEGA Console** in edicola - Ndr). Ho visto il futuro dei videogames. Anche a livello di marketing, il business dei videogames è sempre più simile a quello cinematografico. I due ambiti stanno convergendo, è un dato di fatto."

SPC: Nessuno mette in dubbio che esista un mercato per i film interattivi, ma allo stesso tempo risulta evidente che la maggior parte dei prodotti usciti fino a oggi sono qualitativamente mediocri. credi che le cose cambieranno, in un prossimo futuro?

Rod Cousens: "Credo che sia necessario partire dai punti di forza di un film e costruirci attorno il videogioco vero e proprio. Inoltre credo che sia determinante assicurarsi la collaborazione delle star. Negli ultimi tempi, l'interazione tra attori e game designer sta diventando sempre più diffusa. Prendiamo Christopher Walken... Quanti film interattivi ha interpretato? La prestazione elettronica è diventata parte integrante delle attività di una star, ormai. Qualcuno crede che la tecnologia del motion capture permetterà di rimpiazzare gli attori reali con star virtuali (i v-actors - Ndr). È un'accusa che è stata rivolta più di una volta ad Acclaim. Personalmente, credo che sia possibile coniugare azione e situazione, ma non azione ed emozione. Quello che intendo dire è che Jack Nicholson resta Jack Nicholson e un simulacro elettronico non potrà mai sostituirlo. L'unica via è scritturare questi artisti e assicurarsi le loro prestazioni per i videogames."

SPC: Le licenze hanno sempre giocato un ruolo determinante per Acclaim. Ora che colossi come Fox Interactive, Viacom e MgM sono scesi in campo in campo, temi che perderete la leadership nel settore dei tie-in?

Rod Cousens: "La competizione non mi spaventa. Anzi, è stimolante sapere che ci confrontiamo con case di produzione così potenti. D'altra parte, cosa impedisce ad Acclaim di diventare una casa di produzione cinematografica? Ci muoviamo in un mercato molto stimolante e, da quello che ho capito fino a oggi, le case di produzione cinematografiche che sviluppano anche software non hanno colto questa peculiarità. Ma se noi siamo in grado di realizzare prodotti di qualità, possiamo competere ad armi pari e sfidarli direttamente in casa loro. D'altra parte, mi chiedo quale casa di produzione cinematografica convertitasi al nuovo settore del divertimento elettronico abbia riscosso un successo paragonabile al nostro? Non me ne viene in mente una... Credo quindi che temere i big boys a priori sia sbagliato. Li rispetto, certo. Ma non mi fanno paura. Gli do' il benvenuto nell'arena videoludica, ma sarebbe puerile affermare che Disney non ce la farà mai. Credo che Acclaim possa batterli anche questo tipo di concorrenza..."

SPC: Acclaim ha introdotto il motion capture nei videogames. Come pensate di evolvervi ora che questa tecnica è diventata una sorta di standard?

Rod Cousens: "Possiamo contare su risorse tecniche che ci permettono di mantenere un vantaggio consistente sui nostri concorrenti. L'unico limite riguarda la potenza dell'hardware disponibile. Quando i 32 e i 64-bit saranno diffusi a livello massivo sul mercato, potremo dare libero sfogo alle nostre capacità. Ci butteremo capofitto nella produzione di film interattivi in real-time."

SPC: Qual è il titolo Acclaim più interessante che vedremo prossimamente?
Rod Cousens: "Hmmm... Sto cercando di pensare a un gioco in particolare... Posso solo dirti che dovete aspettarvi grandi cose dall'accordo che abbiamo stretto con Warner Bros. Abbiamo in cantiere una serie di titoli sportivi che rivoluzioneranno letteralmente il mercato e costituiranno una parte determinante del nostro catalogo futuro. La maggior parte di questi prodotti non sono stati ancora annunciati e quindi non posso rispondere alla tua domanda. Posso solo dire che Acclaim sarà sempre competitiva."

SPC: Quale sarà la prossima "big thing" nel settore dei videogames?

Rod Cousens: "Per ciò che concerne l'hardware, credo ulteriori evoluzioni tecnologiche e, soprattutto, network gaming. A differenza della situazione americana, in Europa non c'è un unico provider via cavo, quindi il networking globale non è pensabile né fattibile. Se ci fosse stato una sola rete a livello planetario, le potenzialità sarebbero enormi: partite internazionali tra un giocatore parigino e un teenager moscovita sarebbero all'ordine del giorno. Pensate alle implicazioni culturali: verrebbero meno vincoli linguistici e politici che resistono da secoli. La tecnologia riuscirebbero dove i governi hanno sempre fallito..."

SPC: Un tuo giudizio sul Nintendo 64.

Rod Cousens: "Penso che sia una macchina da gioco dotata di enormi potenzialità. Il suo successo o fallimento sarà determinato principalmente dal prezzo dei giochi. Ancora una volta, occorre tenere conto le specifiche peculiarità dei singoli mercati.
In Germania, ad esempio, Nintendo resta assolutamente dominante rispetto alla concorrenza, quindi credo che Nintendo 64 spopolerà laggiù. Nel resto del mondo, la differenza la faranno due fattori: qualità e prezzo del software.
Se Nintendo permettesse alle terze parti di mettere le mani sulla piattaforma finita, non avremo alcuna remora a portare i nostri migliori titoli sulla nuova console. Spero solo che il fattore prezzo del software non costituisca un grave ostacolo alla diffusione della macchina. Personalmente credo che quando la console arriverà in Europa alla fine dell'anno o all'inizio del 1997, i titoli non potranno costare più di cinquanta sterline (140 mila lire - Ndr) per risultare appetibili al grande pubblico."

SPC: Dove sarà Acclaim fra cinque anni?

Rod Cousens: "Nei prossimi due anni faremo il possibile per incrementare lo share sul mercato europeo e implementare la nostra organizzazione, che personalmente ritengo sia quella dotata di maggiore talento a livello creativo: nessuno può contare sulle risorse di Acclaim, nel Vecchio Continente. Vogliamo diventare un punto di riferimento per tutte le piccole etichette: pubblicheremo tutti i loro prodotti che riterremo validi e stringeremo contratti anche a lungo termine.
Dopo di che, beh, penso che coltiverò rose da qualche parte nell'Inghilterra meridionale. Mi sono divertito alla grande in questo settore per oltre quindici anni. Mi sveglio alla mattina con la voglia di sperimentare sempre qualcosa di nuovo, guardo al domani, vorrei tanto che continuasse così per sempre. Il lavoro per me non è qualcosa che mi limita, mentre per molta gente è causa di frustrazione. Mi sento estremamente fortunato."

A DENTI STRETTI
di Rod Cousens

SONY PLAYSTATION
"Una macchina da giochi a 32-bit di alto livello commercializzata in maniera esemplare da Sony. Un aggeggio-da-avere che ha conqui-stato l'immaginario collettivo del pubblico."

L'IMPORTANZA DEL MARKETING
"Fondamentale. Il marketing è il messaggio e se non riesci a comunicare il messaggio, allora hai fallito."

IL PEGGIOR GIOCO DI ACCLAIM
"Probabilmente *George Foreman's Boxing*."

IL GIOCO CHE MI HA RESO ORGOGLIOSO
"*Mortal Kombat*. Non necessariamente per il prodotto in sé, ma per la campagna pubblicitaria che siamo stati in grado di allestire. Non parlo solo del marketing, mi riferisco al fatto che abbiamo dovuto sostenere una serie di accuse per la violenza veicolata dal gioco e credo che siamo stati in grado di gestire la situazione con integrità."

NINTENDO 64
"Ha un grande potenziale. Resta da vedere se Nintendo sarà in grado di sfruttarlo. Spero solo che non siano veramente confusi come sembra."

IL PREZZO DEI GIOCHI
"Troppo elevato. I ragazzini non hanno tutti questi soldi nelle loro tasche. Credo che i giochi dovrebbero costare tra le 40 e le 50mila lire. Dovremmo ridurre i costi di produzione per arrivare a questi prezzi. I costi attuali sono il risultato di eccessiva dispersione di forze e di investimenti. Sega, Sony e Nintendo non praticano sconti nemmeno per titoli di grande impatto. Il costo delle licenze ci costringe a tenere i prezzi alti."

IL PUNTO PIU' ALTO DELLA MIA CARRIERA
"Quando abbiamo dato vita a SoftAid, i cui ricavati sono stati devoluti interamente in beneficenza. I risultati ottenuti dall'industria videoludica sono stati superiori a quelli dell'in-tero mercato discografico, grazie a una serie di compilations che hanno riscosso un enorme successo di pubblico. Il punto più alto della mia carriera professionale è stato uscire vincente da tre durissimi incontri durante i miei trascorsi presso Quicksilver, Activision e Acclaim."

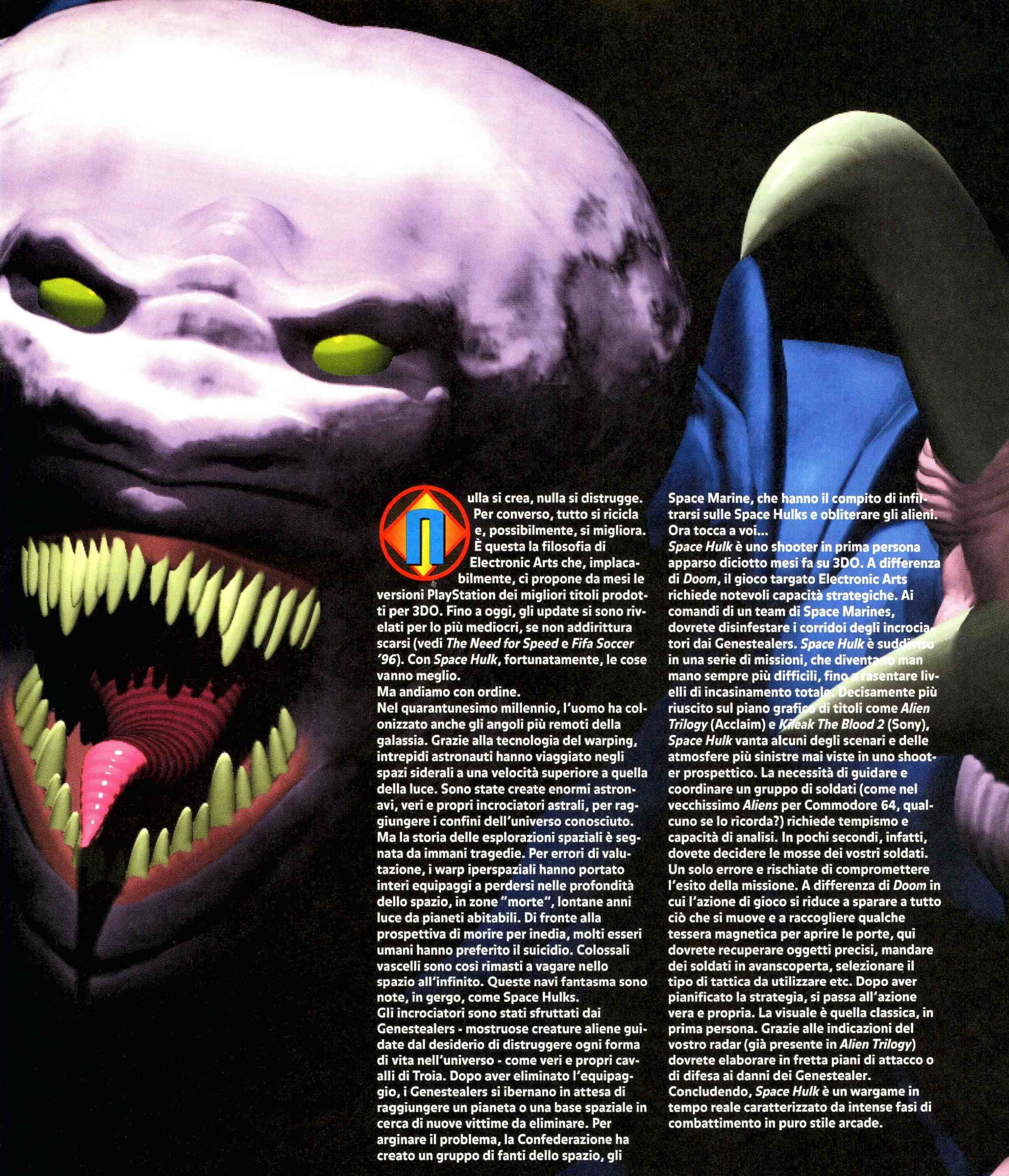
COSA MI PIACE E COSA ODIO DELL'INDUSTRIA VIDEOLUDICA

"Cosa mi piace? Le persone. Credo di aver incontrato gente veramente in gamba. Il talento di alcuni non finisce mai di stupirmi. E l'emozione di scoprire nuove promesse e prodotti potenzialmente vincenti è impareggiabile. Cosa odio? Altre persone..."

SPACE HULK

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	STRATEGIA/AZIONE
VERSIONE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1
CREDITI	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1



Nulla si crea, nulla si distrugge. Per converso, tutto si ricicla e, possibilmente, si migliora. È questa la filosofia di Electronic Arts che, implacabilmente, ci propone da mesi le versioni PlayStation dei migliori titoli prodotti per 3DO. Fino a oggi, gli update si sono rivelati per lo più mediocri, se non addirittura scarsi (vedi *The Need for Speed* e *Fifa Soccer '96*). Con *Space Hulk*, fortunatamente, le cose vanno meglio.

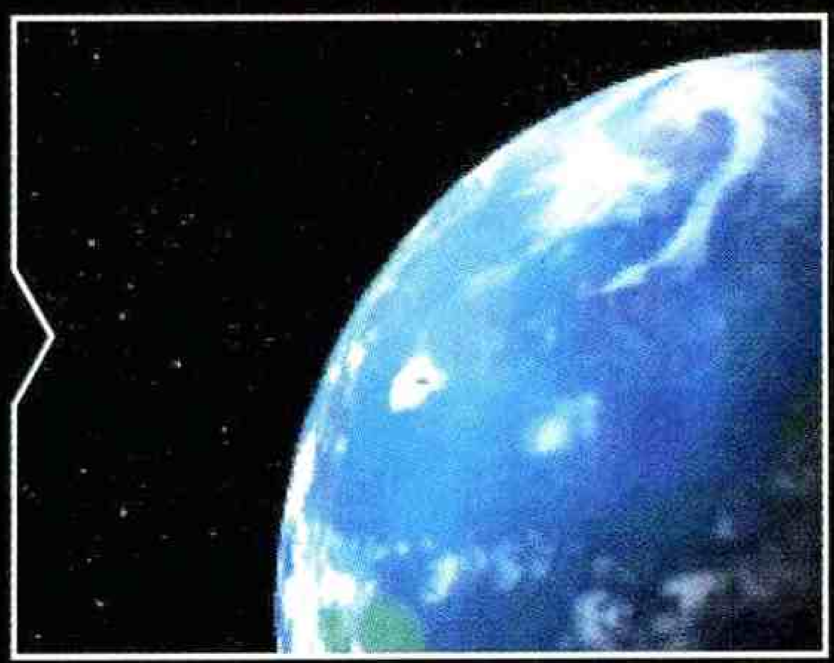
Ma andiamo con ordine.

Nel quarantunesimo millennio, l'uomo ha colonizzato anche gli angoli più remoti della galassia. Grazie alla tecnologia del warping, intrepidi astronauti hanno viaggiato negli spazi siderali a una velocità superiore a quella della luce. Sono state create enormi astronavi, veri e propri incrociatori astrali, per raggiungere i confini dell'universo conosciuto. Ma la storia delle esplorazioni spaziali è segnata da immani tragedie. Per errori di valutazione, i warp iperspaziali hanno portato interi equipaggi a perdersi nelle profondità dello spazio, in zone "morte", lontane anni luce da pianeti abitabili. Di fronte alla prospettiva di morire per inedia, molti esseri umani hanno preferito il suicidio. Colossali vascelli sono così rimasti a vagare nello spazio all'infinito. Queste navi fantasma sono note, in gergo, come Space Hulks.

Gli incrociatori sono stati sfruttati dai Genestealers - mostruose creature aliene guidate dal desiderio di distruggere ogni forma di vita nell'universo - come veri e propri cavalli di Troia. Dopo aver eliminato l'equipaggio, i Genestealers si ibernano in attesa di raggiungere un pianeta o una base spaziale in cerca di nuove vittime da eliminare. Per arginare il problema, la Confederazione ha creato un gruppo di fanti dello spazio, gli Space Marine, che hanno il compito di infiltrarsi sulle Space Hulks e obliterare gli alieni. Ora tocca a voi...

Space Hulk è uno shooter in prima persona apparso diciotto mesi fa su 3DO. A differenza di *Doom*, il gioco targato Electronic Arts richiede notevoli capacità strategiche. Ai comandi di un team di Space Marines, dovrete disinfestare i corridoi degli incrociatori dai Genestealers. *Space Hulk* è suddiviso in una serie di missioni, che diventano man mano sempre più difficili, fino a rasentare livelli di incasinamento totale. Decisamente più riuscito sul piano grafico di titoli come *Alien Trilogy* (Acclaim) e *Kileak The Blood 2* (Sony), *Space Hulk* vanta alcuni degli scenari e delle atmosfere più sinistre mai viste in uno shooter prospettico. La necessità di guidare e coordinare un gruppo di soldati (come nel vecchissimo *Aliens* per Commodore 64, qualcuno se lo ricorda?) richiede tempismo e capacità di analisi. In pochi secondi, infatti, dovete decidere le mosse dei vostri soldati. Un solo errore e rischiate di compromettere l'esito della missione. A differenza di *Doom* in cui l'azione di gioco si riduce a sparare a tutto ciò che si muove e a raccogliere qualche tessera magnetica per aprire le porte, qui dovrete recuperare oggetti precisi, mandare dei soldati in avanscoperta, selezionare il tipo di tattica da utilizzare etc. Dopo aver pianificato la strategia, si passa all'azione vera e propria. La visuale è quella classica, in prima persona. Grazie alle indicazioni del vostro radar (già presente in *Alien Trilogy*) dovrete elaborare in fretta piani di attacco o di difesa ai danni dei Genestealer.

Concludendo, *Space Hulk* è un wargame in tempo reale caratterizzato da intense fasi di combattimento in puro stile arcade.



VIENI PIU' VICINO...

Gli incontri ravvicinati del quarto tipo che farete in *Space Hulk* non sono certo il massimo della vita, visto che spessissimo vi troverete face-to-face heart-to-heart con uno di questi... ehm, cosi... meglio conosciuti come alieni Genestealer. L'impatto che seguirà a questi incontri sarà notevole: portatevi la biancheria di ricambio, raga...

CHE FIFA!

Giusto per immergervi al meglio nell'atmosfera del gioco sin dalle prime battute, alla EA hanno realizzato una mini-intro davvero paurosa...

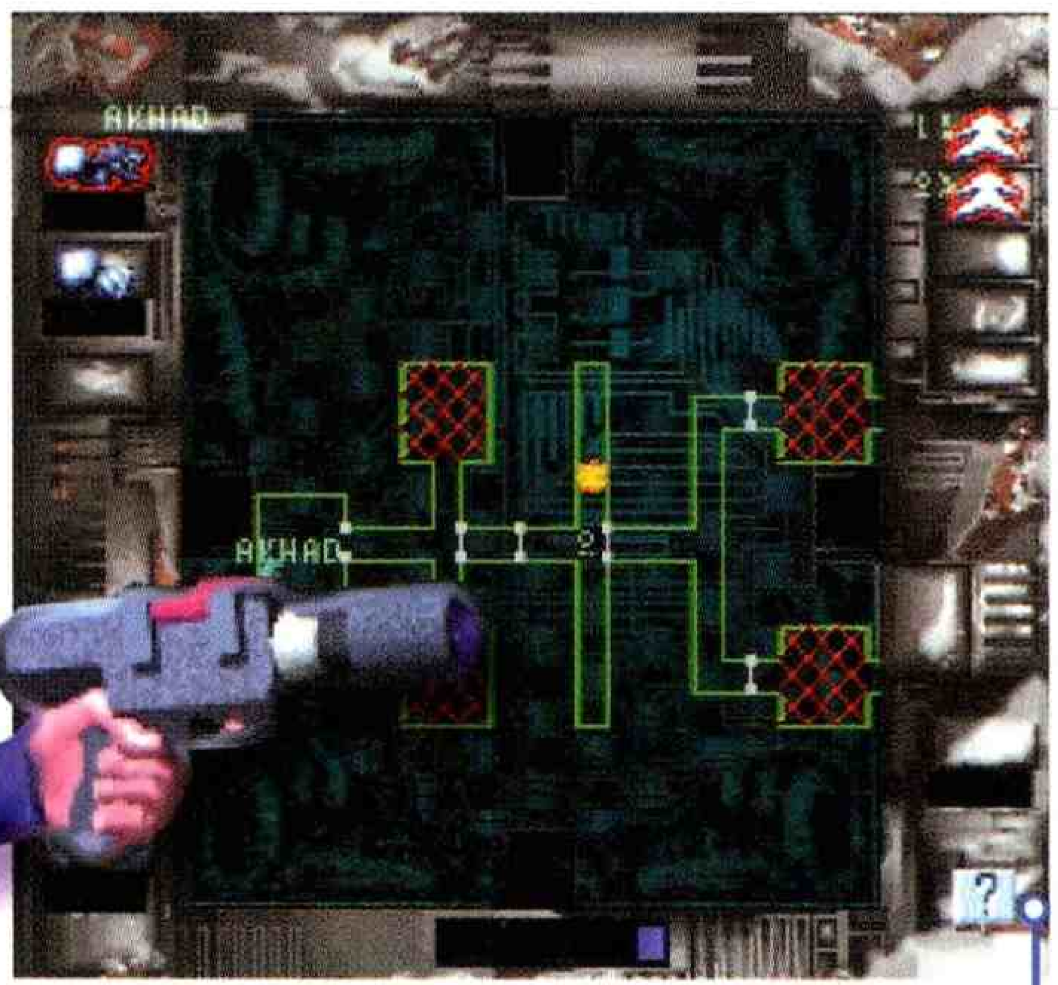
1

2

3

4

A DIFFERENZA DI ALIEN TRILOGY, IN SPACE HULK GLI SCENARI SONO PIUTTOSTO VARI. FORSE CI VOLEVA UN PIZZICO DI ORIGINALITA' IN PIÙ PER I NEMICI...



GLI EFFETTI DI SPIXELLIZZAZIONE SONO COMPENSATI DA OTTIME ANIMAZIONI E DA UNA BUONA VELOCITÀ DI GIOCO. INSOMMA, RAGA, NON SI PUÒ AVERE TUTTO DALLA VITA. E POI C'È GIÀ PROJECT OVERKILL...

ARMATI DI BRUTTO

Trovarsi faccia a faccia con un Genestealers non è piacevole e non solo per l'alitosi che affligge i bestioni. Fortunatamente, avrete a vostra disposizione una serie di armi e gingilli vari per tostare i laidi alieni. Qualche esempio?

POWER GLOVE

Il Power Glove è un elemento essenziale dell'armamento e può essere impiegato sia come stru-mento di difesa, che d'attacco. Impugnato da un soldato, emette poderose scariche elettriche in grado di bruciare gli alieni un po' troppo invadenti.

SEGA ROTANTE

La Sega Rotante è una semplice variante del Power Glove. Grazie a una affilatissima lama di titanio, potrete affettare i viscidi esseri che infestano le Space Hulks. Può essere impiegata anche per distruggere le porte delle navi spaziali. Il che, capirete, non è male.

ARTIGLI

Gli artigli di adamantio vengono generalmente distribuiti ai Marine mentalmente instabili, che possono essere impiegati come veri e propri kamikaze durante gli scontri. Armati di artigli affilatissimi, si buttano nella mischia con i compagni che assistono al combattimento.

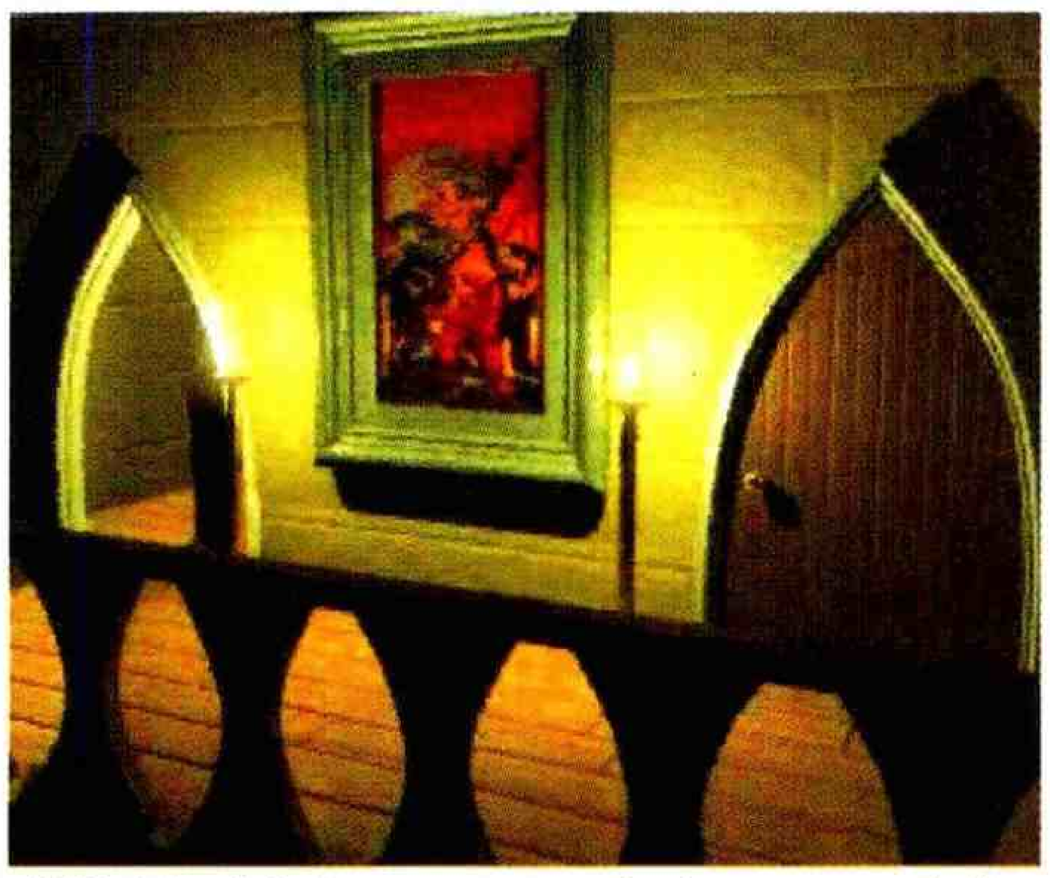
MARTELLO DI TUONO

E' costituito da due parti. La prima è d'offesa e consente di spruzzare gas tossico. La seconda serve a proteggervi dall'eventuale reazione del Genestealer. Provate a gettare uno Space Marine addosso a un'orda di mostri mentre il resto della squadra pianifica un nuovo attacco...

ALABARDA

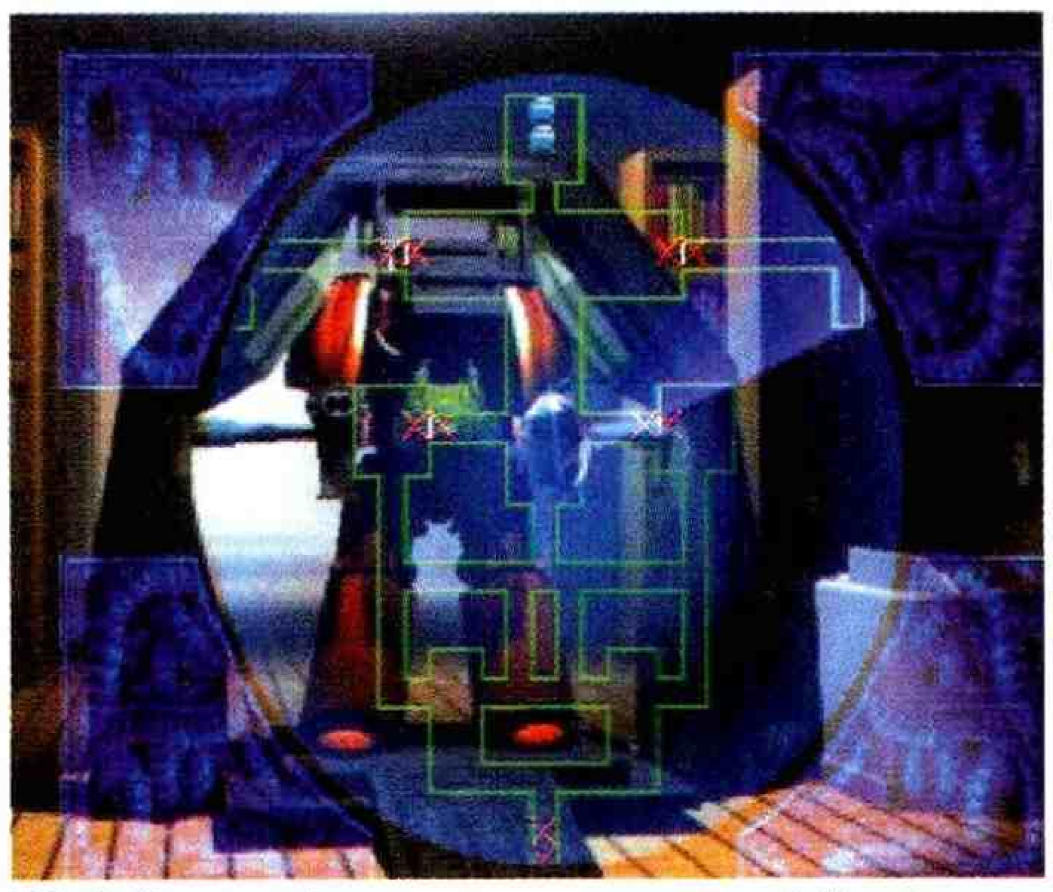
Pur non essendo deleteria nei combattimenti a corta distanza, l'alabarda trasforma uno Space Marine in un vero e proprio Terminator. Ad accrescere la potenza dello spadone, ci pensa una carica di plasma capace di fondere anche le corazze aliene più resistenti...

IN BREVE

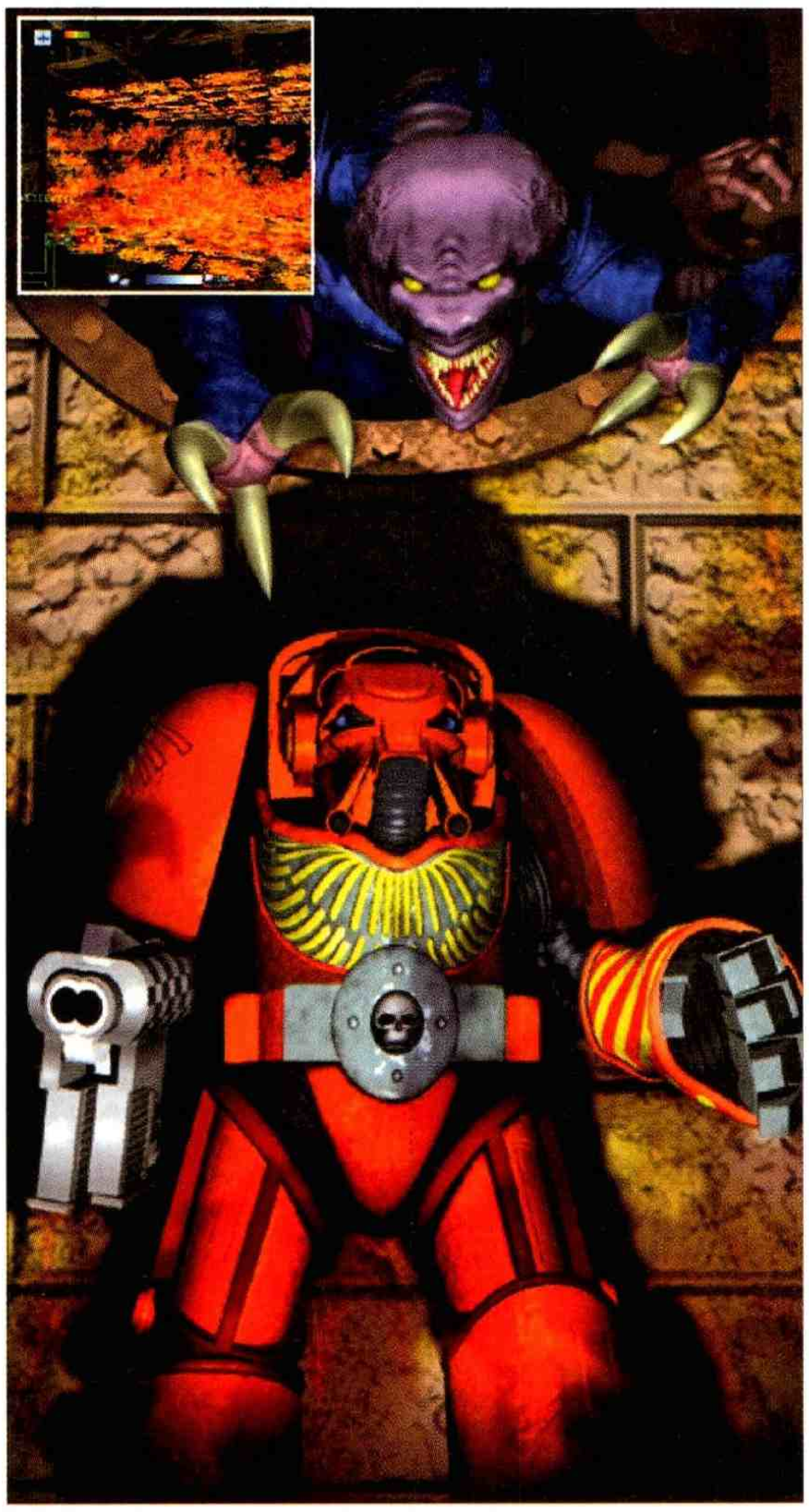


All'inizio del gioco potete selezionare una delle due porte che vedete qui. Aprendo quella di sinistra, accedete a un menu che vi consente di partecipare a una missione precedentemente salvata su memory card. La seconda, invece...

...conduce al quartier generale, dove potrete raccogliere informazioni utili. Collegandovi al database della Confederazione, avrete delucidazioni sulla di missione che vi aspetta.



Il briefing tattico mostra una mappa dello stage che affronterete. Vengono illuminati gli obiettivi da raggiungere e le aree di sicurezza dove "parcheggiare" le truppe in caso di bisogno.



COMMENTO

SIMON

Sono sempre stato affascinato dai Genestealers. A metà tra gli Alien gigeriani e i voraci Predator, i Genestealers incarnano il male, la paura dell'ignoto e del buio siderale. Avanzare nei corridoi metallici delle navi spaziali con un occhio sullo schermo e l'altro sul radar è un'esperienza veramente emozionante. Se in *Alien Trilogy* i mostri non impressionavano più di tanto (se si eccettuano i face-huggers che ho sempre trovato rivoltanti), i viscidi alieni di *Space Hulk* hanno il potere di terrorizzare il videogiocatore. Se vi era piaciuta la versione 3DO, impazzirete per quella PlayStation.

COMMENTO

MBF

Non fatevi ingannare dall'aspetto doomestico di queste immagini (bello "doomestico"... praticamente l'aspetto doomestico è quello di una casalinga che va in giro con un fucile a pompa splatterando lo sporco impossibile, right? Ndr).

In *Space Hulk* l'aspetto strategico è determinante rispetto all'azione vera e propria.

In un genere ormai inflazionato da epigoni di *Doom* (*Kileak 2* e *Alien Trilogy* dei Probe tra gli ultimi, ma ce ne sono veramente a miliardi), il prodotto targato Electronic Arts apporta una ventata di aria fresca (sebbene sia già apparso su altre piattaforme: 3DO, Amiga e PC).

La suddivisione del gioco in due fasi distinte - una strategica, l'altra d'azione - può sembrare macchinosa, ma in realtà funziona benissimo. Tuttavia, se quello che cercate è un prodotto simile a *Doom*, vi conviene aspettare senza dubbio la versione PlayStation di *Duke Nukem 3D*.

GRAFICA

90 86

SONORO

GIOCABILITA'

90 86

LONGEVITA'

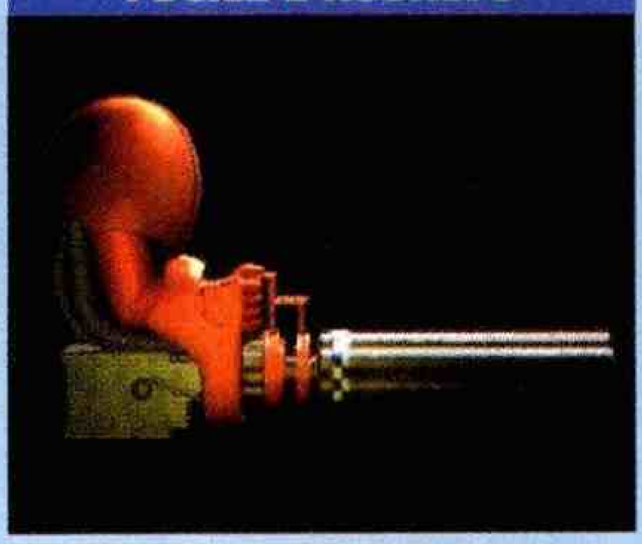
GLOBALE

87

STORM BOLTER

Lo Storm Bolter consente di sparare proiettili che esplodono all'impatto. Le schegge si conficcano nelle carni aliene provocando prevedibili danni e accorciando sensibilmente l'esistenza dei tarpani. Attenzione però a non sprecare le munizioni...

FUCILE D'ASSALTO



L'equivalente del Chain Gun in *Doom*. Il Fucile d'Assalto è lo strumento di devastazione che preferiamo. Consente di sparare proiettili in rapida successione ed è l'ideale per ripulire affollati corridoi. Indispensabile nei livelli avanzati.

LANCIAFIAMME

Lo sparafuoco portatile consente di tostare i dannati Genestealers con spettacolare realismo. Purtroppo l'arma va ricaricata ogni due per tre, il che significa che vi conviene utilizzarla solo in caso di estremo pericolo. Poi fate come vi pare...

SKELETON WARRIORS

SCHEDA TECNICA

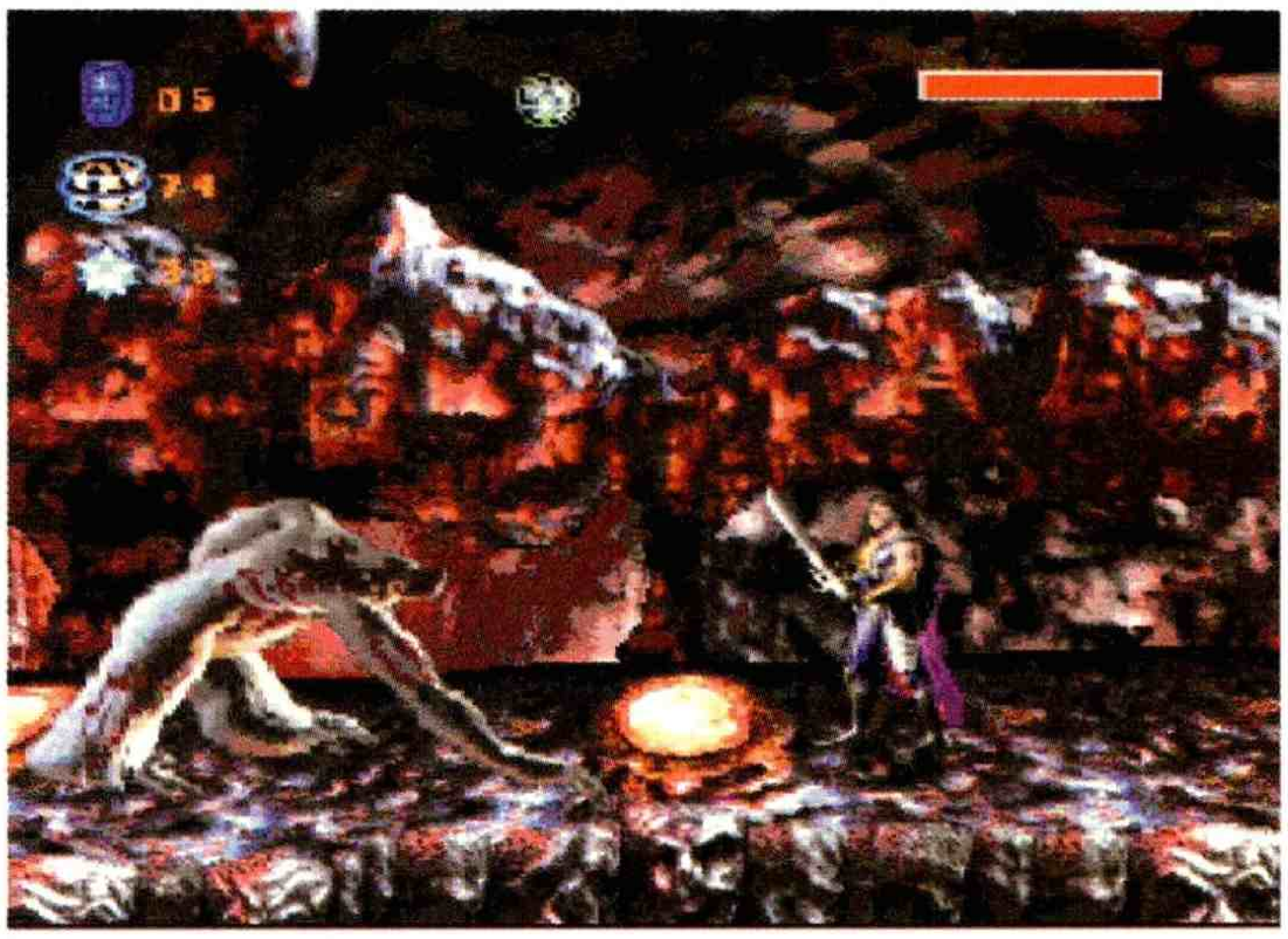
SOFTWARE HOUSE	PLAYMATES
GENERE	AZIONE
VERSIONE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1
CREDITI	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

Per tutti gli appassionati di sparatutto e giochi di piattaforme, ecco un titolo americano che per via della sua struttura di gioco potrebbe rivelarsi particolarmente interessante e, tutto sommato, anche abbastanza originale. Prodotto dalla Playmates in versione americana, *Skeleton Warriors* è infatti un riuscito cocktail che miscela alcuni elementi dei due generi sopracitati: facendo uno sforzo di memoria, le uscite Playstation di questo tipo non mi sembrano certo molto prolifiche. Forse l'unica eccezione riguarda *Gunners Heaven*, uscito più di un anno fa in Giappone, ma il titolo in questione, a parte le somiglianze nel concept, presentava un ambientazione completamente differente. In *Skeleton Warriors*, infatti, il giocatore viene proiettato in una dimensione surreale, a cavallo tra il fantasy e il futuristico, con lo scopo di riportare ordine nel fantastico regno, tormentato come da copione, dall'eterno conflitto tra le forze del bene e quelle del male. Non a caso la trama narra la storia del sinistro Baron Dark, ossia il cattivone di turno, entrato in possesso del cristallo di luce e intento nel tramare i propri loschi progetti a danno di Luminicity, l'immacolata dimora del bene. Ecco quindi lo scontato seguito che vede il giocatore nei panni dell'immancabile eroe cresciuto a pane e giustizia, con il compito di recuperare il cristallo ed eliminare la minaccia di Baron Dark, uccidendolo. Prendendo il controllo del principe Justin (i nomi a dire il vero, sono un po' patetici), bisognerà quindi avventurarsi lungo una serie di quattro sezioni principali, suddivise a loro volta in un ventina di livelli circa. L'azione, che in *Skeleton Warriors* occupa un ruolo predominante, si svolge seguendo uno scrolling essenzialmente orizzontale, anche se in alcune sezioni potremo variare leggermente il tipo di scorrimento (si tratta comunque di ben poca cosa) grazie a tratti da scalare, appendendosi da una piattaforma all'altra.
Inizialmente il nostro personaggio è equipaggiato con una spada e una manciata di cristalli, (dieci per la precisione) che vengono trasformati in energia, utilizzabile per i colpi a distanza; questo armamento base è sufficiente per tenere testa alle prime creature che incontrerete, ma si rivela ben presto inadeguato per affrontare gli scagnozzi di Baron Dark. Ecco quindi una buona dose di power-up come spari a 3 o 7 vie, colpi teleguidati o al napalm, smarts bombs e scudi energetici, per tirare un sospiro di sollievo nei momenti più difficili. Ogni vita è poi dotata di un certo numero di punti energia, che possono essere reintegrati grazie ad una serie di icone dai diversi colori. Una delle note positive in *Skeleton Warriors* è senz'altro la cupa atmosfera delle ambientazioni, che nella maggior parte dei casi è veramente epocale e suggestiva, con scenari di grande effetto, visivamente parlando. L'aspetto grafico inoltre aiuta molto sotto questo aspetto e valutando le qualità generali del gioco direi che è proprio questa la parte più curata dai programmatori. I personaggi, per esempio, sono tridimensionali e completamente renderizzati, mentre i fondali uniscono elementi poligonali arricchiti con ottime texture a meno appariscenti sfondi statici, che comunque riescono a fare la loro figura. Il tutto è stato poi condito con pregevoli effetti di luce, che rendono giustizia al potente hardware a 32-bit, ma a dire il vero la qualità dei fondali stessi non è proprio costante e alterna ottimi esempi ad altri meno riusciti, per via dei discutibili accostamenti cromatici. Sicuramente una delle cose che mi hanno maggiormente colpito è la fluidità delle animazioni del personaggio principale e della moltitudine di creature che popolano i livelli del gioco, che senza ombra di dubbio risultano molto realistiche. Questo è in definitiva *Skeleton Warriors*, ma al di là di un immagine riuscita ed una buona giocabilità, il titolo in questione mi ha leggermente deluso come a suo tempo fece *Donkey Kong Country*, un gioco che, a mio parere, è stato immeritatamente sopravalutato: in principio, infatti, si rimane sconcertati dalla grafica che effettivamente offre un notevole balzo in avanti rispetto alle precedenti produzioni dello stesso tipo; ma dopo la "botta" iniziale *SW* rivela la sua vera natura di gioco troppo lineare, che a lungo andare può diventare ripetitivo e purtroppo noioso.
D'accordo, di tanto in tanto le sezioni bonus a bordo di un piccola astronave e i boss di fine livello, arrivano a spezzare il ritmo cercando di variare lo schema di gioco, ma effettivamente il risultato finale non è poi quello desiderato. Il giocatore procede così per i venti livelli, blastando orde di

nemici, ma vi assicuro che già prima della metà di questi la situazione inizia a farsi assillante per la sensazione di già visto che attanaglia inesorabilmente il giocatore.
Come se questo non bastasse ecco poi un livello di difficoltà leggermente alto, con un solo credito per terminare il gioco e nessuna possibilità di continuare o salvare la propria posizione: la necessità di imparare i vari patterns e prevedere gli attacchi nemici, per riuscire nell'impresa, è quindi indispensabile, ma la frustrazione in questi casi, è sempre dietro l'angolo.
Concludendo, *Skeleton Warriors* non è certo un brutto titolo, anzi potrebbe entusiasmare, come a suo tempo fece il classico Nintendo, una vasta fetta di utenti, ma per i gusti del sottoscritto, *Ghost'n Goblins* rimane sempre un gradino sopra.

Hmmm, tutta questa calma è sospetta...

Una bella sezione in 3D fra un livello e l'altro è proprio quello che ci vuole!



COMMENTO

MAX

In un periodo in cui la sola grafica non rappresenta più un parametro di giudizio determinante, lasciando spazio a valori spirituali (hmmm... Max, interrompi un attimo il corso di yoga e meditazione che stai facendo: inizi a parlare come un santone... Ndr) come giocabilità ed innovazione negli schemi di gioco, questo *Skeleton Warriors*, capita un attimino a sproposito. Il titolo in questione infatti è capace di regalare un impatto visivo inizialmente fulminante,ma la ripetitiva e fin troppo lineare struttura del titolo arriva come una doccia fredda a spegnere gli entusiasmi più accesi.
Sono convinto che il gioco potrà anche piacere a molti e, a voler guardare, le mie critiche sono probabilmente influenzate in larghissima parte dai miei gusti personali, ma al di là di questo, avrei preferito uno spessore più elevato, magari garantito da un maggior numero di azioni effettuabili.
Tutto qui.

GRAFICA	SONORO
85	87

GIOCABILITA'	LONGEVITA'
75	80

GLOBALE

81

SI RINGRAZIA
JAPAN PLANET
PER IL CD

COMMENTO

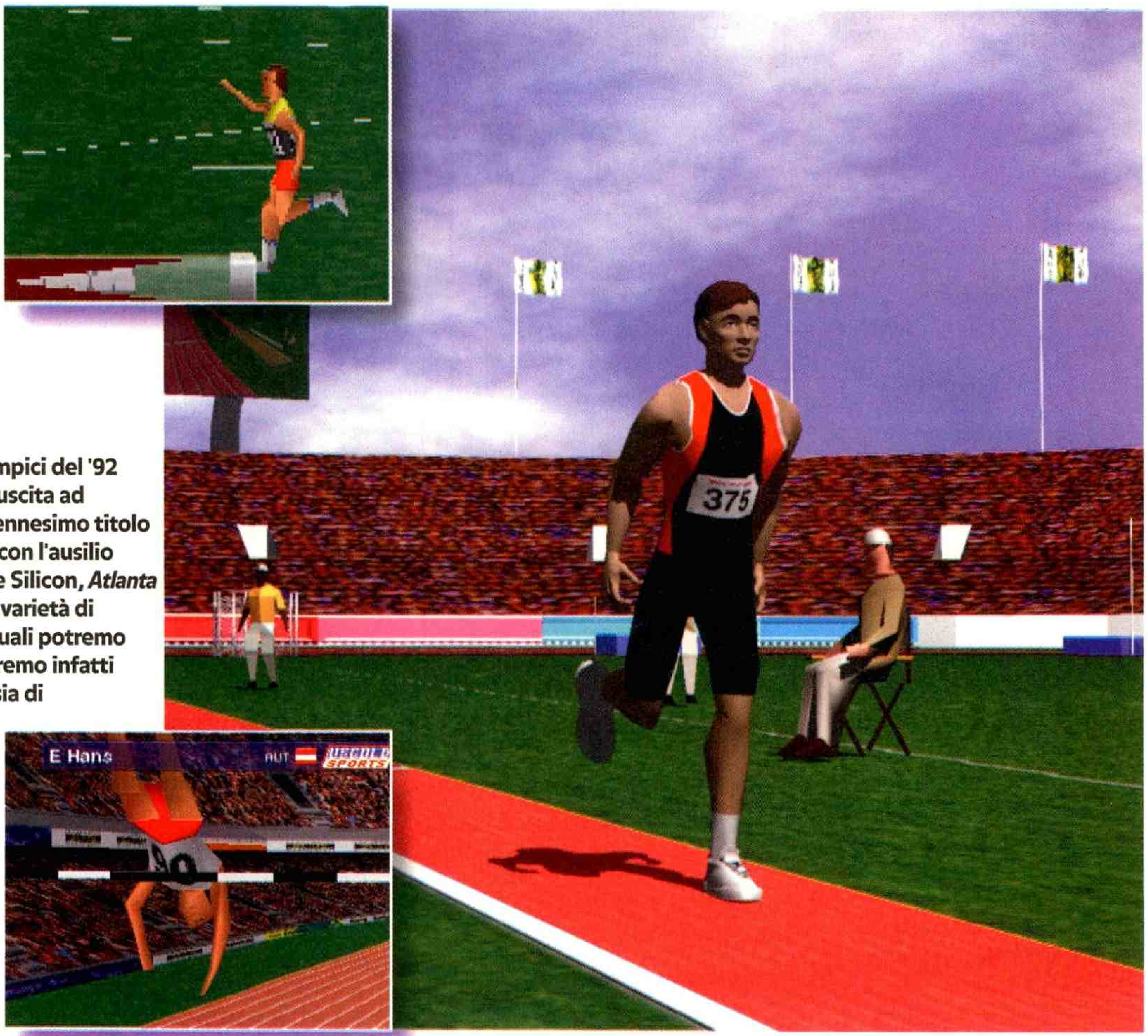
DIEGO

Devo ammettere che questo *Skeleton Warriors* è un prodotto molto curato dal punto di vista grafico e, grazie all'ottima tecnica di rendering, sfoggia personaggi dai movimenti molto fluidi e naturali; nonostante ciò le mie preferenze per questo tipo di giochi riguardano senza ombra di dubbio i cari vecchi sprite bidimensionali che, nonostante le mode attuali, si rivelano in alcuni casi come la migliore delle scelte: vada per i titoli di guida e i picchiaduro, ma per certe cose i miei gusti sono del tutto conservatori. Al di fuori di questo, *Skeleton Warriors* riesce in ogni caso a divertire, garantendo una buona longevità, ma in effetti, come ha sottolineato Max, l'eccessiva linearità finisce col rovinare la festa.

Da questa foto, Skeleton Warriors sembra veramente una versione riveduta e corretta di Ghost 'n' Goblins.

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	US GOLD
GENERE	SPORTIVO
VERSIONE	EUROPEO
N° GIOCATORI	1-8
CREDITI	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3



Come già era successo per i giochi olimpici del '92 anche questa volta la U.S. Gold è riuscita ad accaparrarsi i diritti per produrre l'ennesimo titolo basato sulle Olimpiadi. Sviluppato con l'ausilio delle ormai immancabili piattaforme Silicon, *Atlanta '96* offre al giocatore, oltre a una gran varietà di eventi, anche 4 diverse opzioni di gioco grazie alle quali potremo variare lo "stile" e la durata della competizione. Potremo infatti decidere sia di prendere parte a un singolo evento, sia di partecipare a una vera e propria competizione dal taglio tipicamente arcade nella quale ogni prova sarà caratterizzata dalla presenza di tempi o misure limite che dovranno essere per forza superate per passare all'evento successivo. A completare il tutto abbiamo la classica competizione tra esseri umani (alla quale potranno partecipare fino ad un massimo di 8 concorrenti) e l'ormai consueta opzione che ci consentirà di prendere parte alle intere Olimpiadi. In questo caso i vari eventi saranno disputati in sequenza con il giocatore che si troverà a battagliare con altri atleti controllati da amici o dalla CPU. Per quel che riguarda l'aspetto tecnico del gioco dobbiamo dire che, a dispetto della grafica piuttosto scarna e priva di dettaglio, il gioco vanta un certo impatto soprattutto grazie all'elevata fluidità che caratterizza le animazioni dei vari atleti. Grazie ad un avanzatissimo sistema di Motion Capture i programmatori della U.S. Gold sono infatti riusciti a riprodurre su schermo tutti i movimenti e le smorfie di dolore nei quali i nostri poveri atleti si esibiranno durante lo svolgimento delle varie discipline nella speranza di riuscire a portare a casa almeno una medaglia d'oro.

ATLANTA '96

IL GRANDE EVENTO

La U.S. Gold aveva progettato di inserire all'interno di *Atlanta '96* ben 25 discipline. Purtroppo problemi di memoria hanno costretto il team di sviluppo a ridurre il numero di prove . Eccole elencate...

100 METRI

La classica disciplina di corsa, dove i giocatori percuotono i loro poveri pad nella speranza di riuscire ad infrangere il fatico muro dei 10 secondi.

400 METRI

Questa prova non si riduce a una semplice gara di smanettamento. Infatti, premere i tasti troppo velocemente fin dall'inizio stanchereste il vostro atleta privandovi di qualsiasi possibilità di vittoria.

SALTO IN LUNGO

Un'altra disciplina che richiede velocità e riflessi. Per ottenere un buon salto dovrete trovare il giusto tempo dello stacco, altrimenti...

SALTO IN ALTO

Ancora una volta ecco un'altra disciplina che richiede una buona potenza di gambe. Qui, oltre alla velocità ed alla agilità, sono richiesti anche un certo tempismo ed una notevole dose di coordinazione.

SALTO CON L'ASTA

Uno degli eventi più "rapidi" di tutta la competizione. Tutto quello che dovrete fare qui non è altro che "arrampicarvi" su un'esile asticella e superare una barra di metallo posta in alto, in alto, in alto...

SALTO TRIPLO

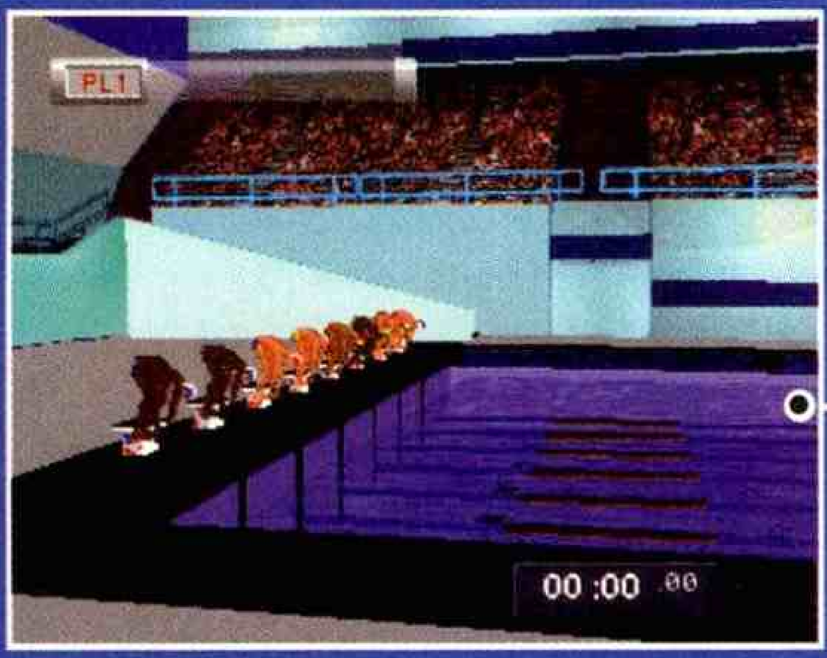
Dopo aver preso la consueta rincorsa, il giocatore deve premere per ben tre volte il pulsante di stacco con il quale potrà definire, oltre al punto da cui iniziare il balzo, anche l'angolazione dei salti.

LANCIO DEL DISCO

Una delle discipline più difficili di tutto il gioco. Oltre a scegliere l'angolazione con lcui scagliare l'attrezzo, dovrete indovinare il tempo giusto per fare uscire il disco dalla gabbia.

LANCIO DEL GIAVELLOTTO

Simile alla discipline di salto, anche il lancio del giavellotto richiede una buona velocità iniziale che deve essere coadiuvata da un corretto angolo di lancio dell'attrezzo.

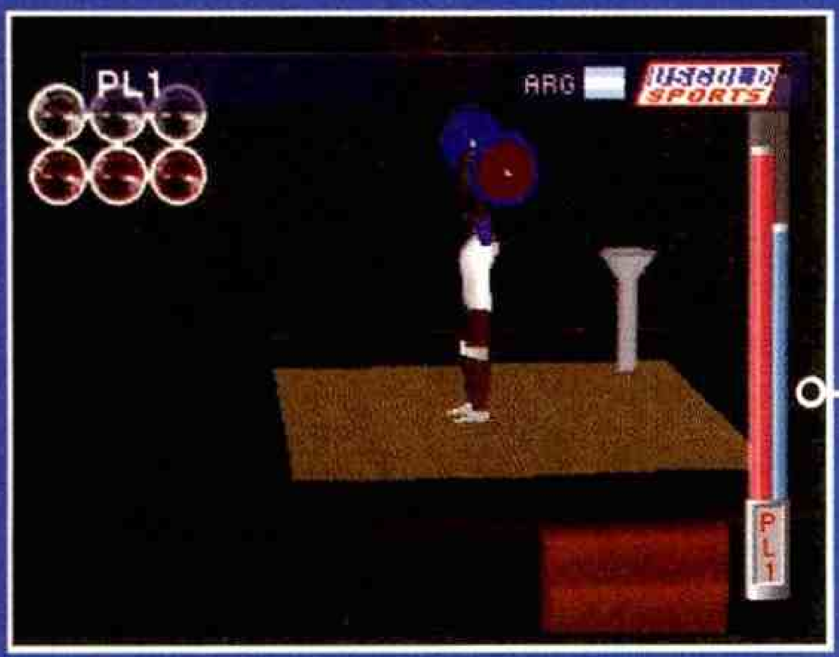


LANCIO DEL MARTELLO

Simili al lancio del disco. Fortunatamente la velocità generale della prova risulta leggermente più bassa.

100M STILE LIBERO

Simile altri eventi di corsa. Un elemento da tenere ben presente in questo caso è la necessità di far respirare in maniera regolare il nostro atleta durante la gara. Ovvio, vero?



SCHERMA

Una competizione nella quale velocità, grazia e precisione si miscelano per creare attacchi e stoccate degne di un moschettiere del re.

SOLLEVAMENTO PESI

Solita frenetica pressione dei tasti dei vostri poveri pad. Fatto ciò non vi resta altro da fare che tentare di sollevare il peso sperando di aver fornito all'atleta energie sufficienti per superare la prova.

TIRO AL PIATTELLO

L'evento che metterà più a dura prova le vostre abilità di tiratore. Velocità, precisione, e colpo d'occhio sono le caratteristiche essenziali per uscire vincenti da questa competizione.

TIRO AL BERSAGLIO

In questa disciplina vi troverete a crivellare, in rapida successione, una serie di sagome da sei diverse posizioni; la prova ideale per tutti i fan dei giochi alla *Operation Wolf*.

TIRO CON L'ARCO

In questa disciplina la forza fisica non conta. Ciò di cui avrete bisogno saranno invece una ottima mira e un colpo d'occhio infallibile.

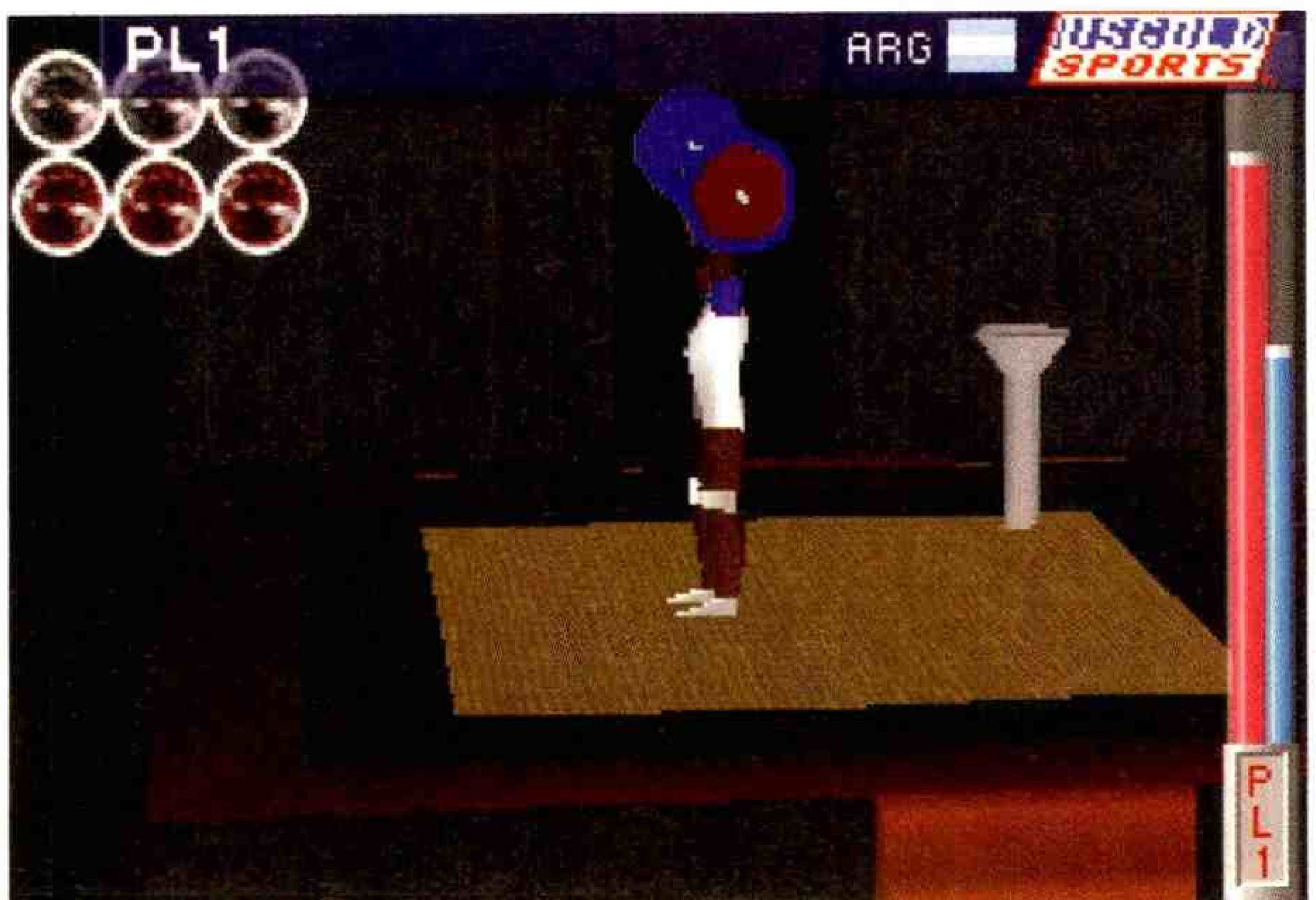
POUND FOR POUND

Emulando lo schema di gioco sviluppato dalla Konami con *Track & Field*, anche *Atlanta '96* presenta un sistema di controllo basato sulla ripetuta pressione di due tasti grazie ai quali potrete acquisire la velocità necessaria per eseguire la prova oltre che stabilire il tempo e l'angolazione con cui effettuare i vari getti und salti. Inoltre per diversificare il prodotto dai titoli dello stesso genere usciti negli ultimi anni, i ragazzi della U.S. Gold hanno anche tentato di inserire (con risultati abbastanza scarsi a dir la verità) tutta una serie di nuovi elementi per evitare di ridurre la meccanica di tutte le gare ad una mera e frenetica pressione di tasti. Nelle gare più lunghe e faticose infatti, oltre alla barra di energia, alla base dello schermo troveremo anche un secondo indicatore dal quale potremo apprendere il grado di stanchezza del nostro atleta. Sarà quindi di vitale importanza riuscire ad elaborare una strategia ed una tecnica di corsa che ci consentano di utilizzare al massimo le energie del nostro concorrente senza però farlo stramazzare al suolo prima che questo abbia tagliato il traguardo.

COMMENTO

SHOGUN

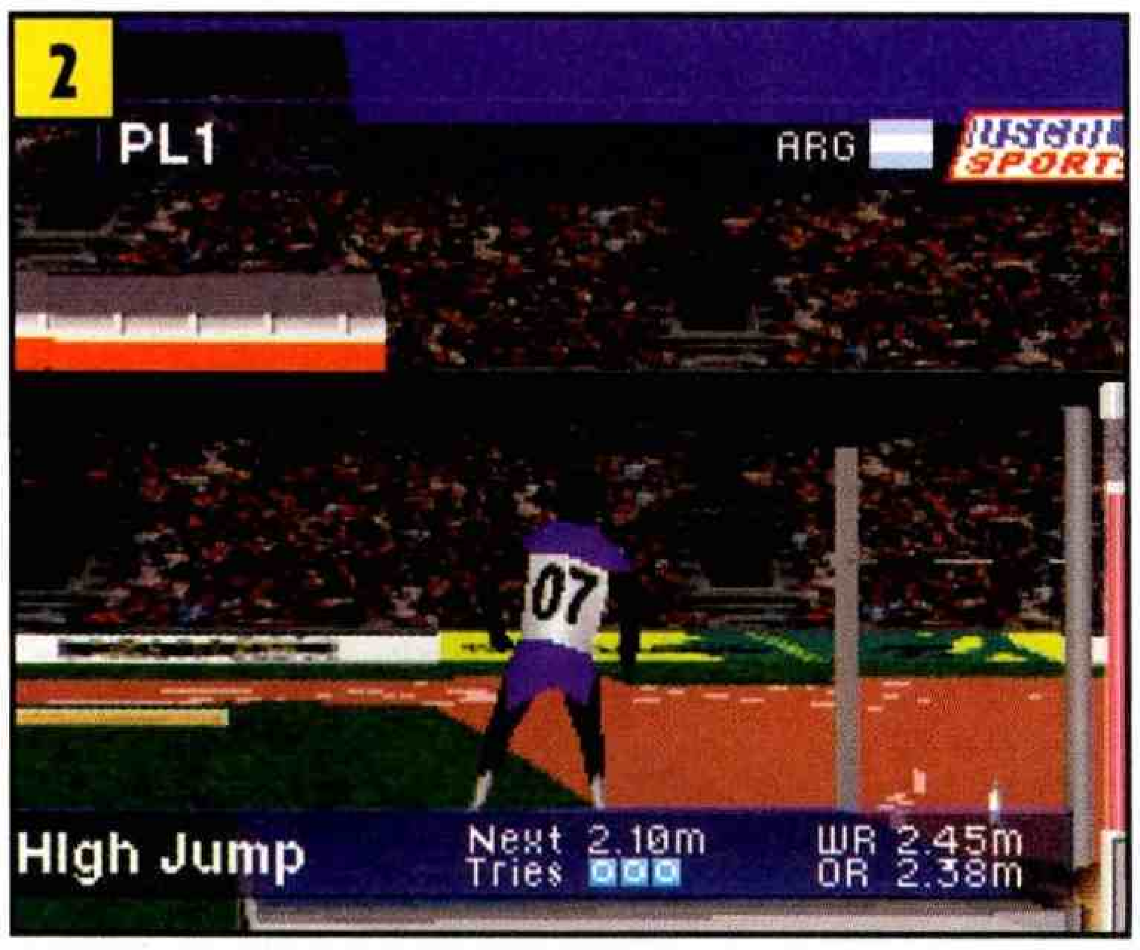
Come molti altri titoli dello stesso genere apparsi anni addietro anche questo *Atlanta '96* presenta una serie di aspetti positivi che però vengono controbilanciati da una struttura di gioco che non può certo definirsi dinamica. Si, è vero, il gioco includerà pure 15 diverse discipline sportive però, in realtà, tutto ciò che ci sarà richiesto non sarà altro che di esercitare una serie prolungata di pressioni sui dei nostri poveri pad. Certo, avremo anche bisogno di una buona dose di tempismo tuttavia ciò non toglie che, almeno a mio giudizio, anche questo Atlanta '96 pecchi un po' per quel che riguarda l'effettiva giocabilità e per la longevità a lungo termine. Qualcuno potrebbe obiettare che anche tutti i titoli usciti in passato vantavano questo sistema di controllo. Ok, e allora? Questa non è una giustificazione, anzi, al massimo può essere considerata una aggravante visto che, a conti fatti, si è dimostrato che i programmatori si sono semplicemente limitati a creare una veste grafica al passo coi tempi riciclando una struttura ed uno schema di gioco vecchi di anni. Per questo motivo mi sento di consigliare questo prodotto ai soli fan delle vecchie simulazioni olimpiche ed a tutti gli amanti dei giochi alla *Track & Field*; gli altri invece stiano bene attenti questo *Atlanta '96* potrebbe stufarvi molto in fretta.



GIOCHIAMOLO VIVO!

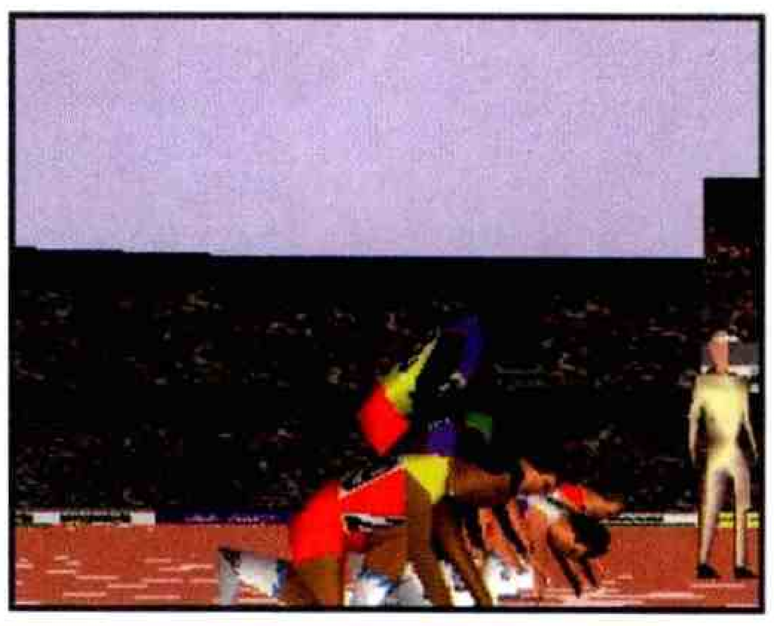
Per realizzare i modelli poligonali utilizzati per la creazione dei vari atleti, alla U.S. Gold si sono avvalsi delle pió moderne tecniche di motion capture. Queste hanno permesso loro di "catturare" tutti i movimenti che un atleta compie durante l'esecuzione delle prove presenti nel gioco, movimenti che sono stati poi "applicati" ad una serie di modelli in wire-frame dai quali sono stati poi create le "figure" dei vari concorrenti. Inoltre, la particolare natura della grafica, ha permesso al team della U.S. Gold di sviluppare anche un ingegnoso sistema di gestione delle inquadrature grazie al quale potremo seguire lo svolgersi dei vari eventi proprio come se stessimo guardando un vero meeting di atletica alla televisione.

1

2


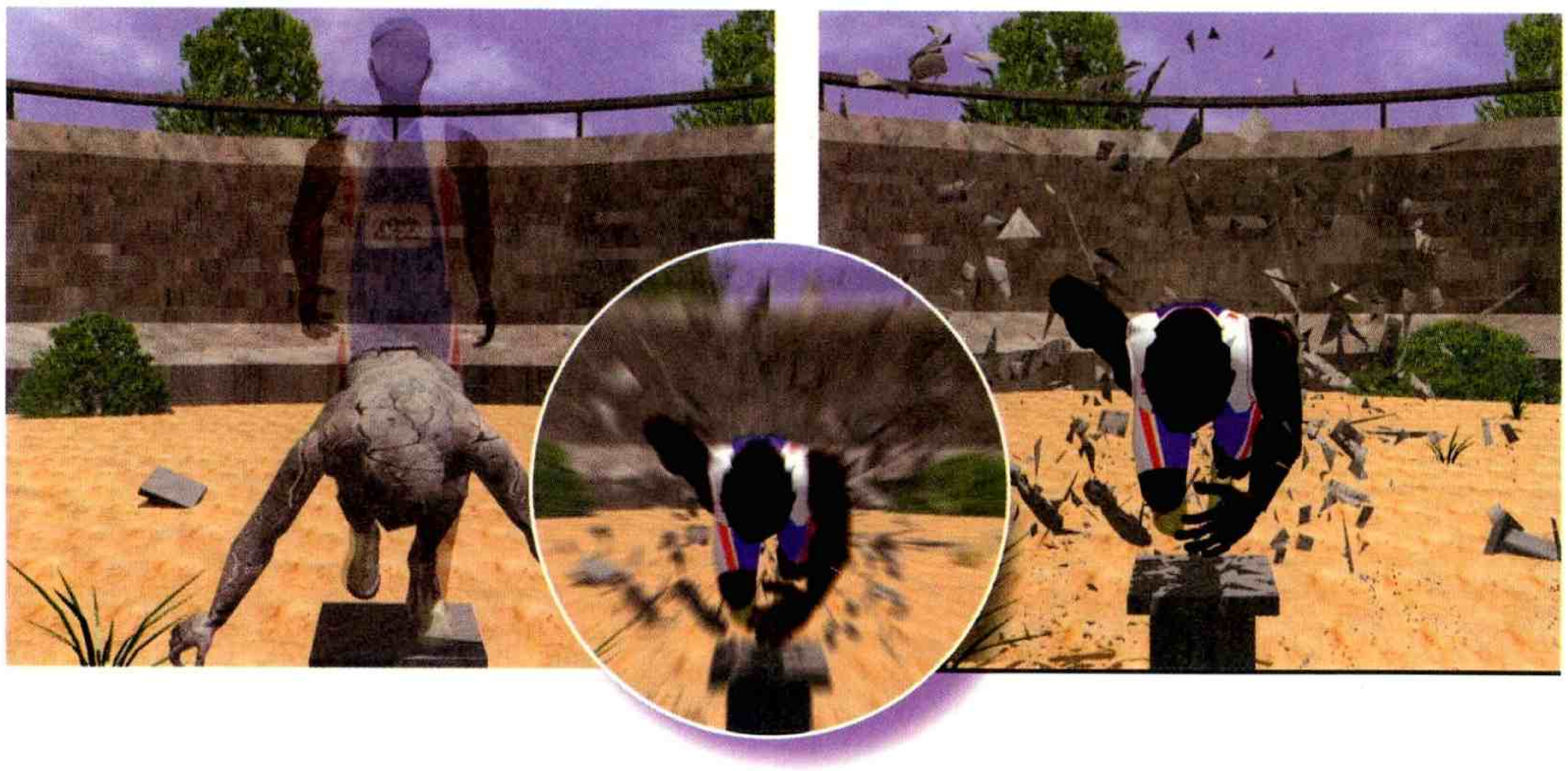
3

4



INTRODUCING...

Per mantenere alto lo standard del gioco, l'intro di ogni evento è stata realizzata con workstation Silicon Graphics. Ogni gara è stata quindi ricreata in ray-tracing e l'effetto è sensazionale, soprattutto per i 100 metri stile libero con i concorrenti che sfrecciano nell'acqua con mille riflessi. Inoltre, vista l'importanza "storica" dei Giochi di Atlanta, alla US Gold hanno anche realizzato una particolare sequenza con la statua di un corridore greco che si trasforma in un moderno pentatleta. Ora non chiedeteci come si riconosce un centometrista da un pentatleta: a noi hanno detto così e non possiamo che credergli sulla parola...

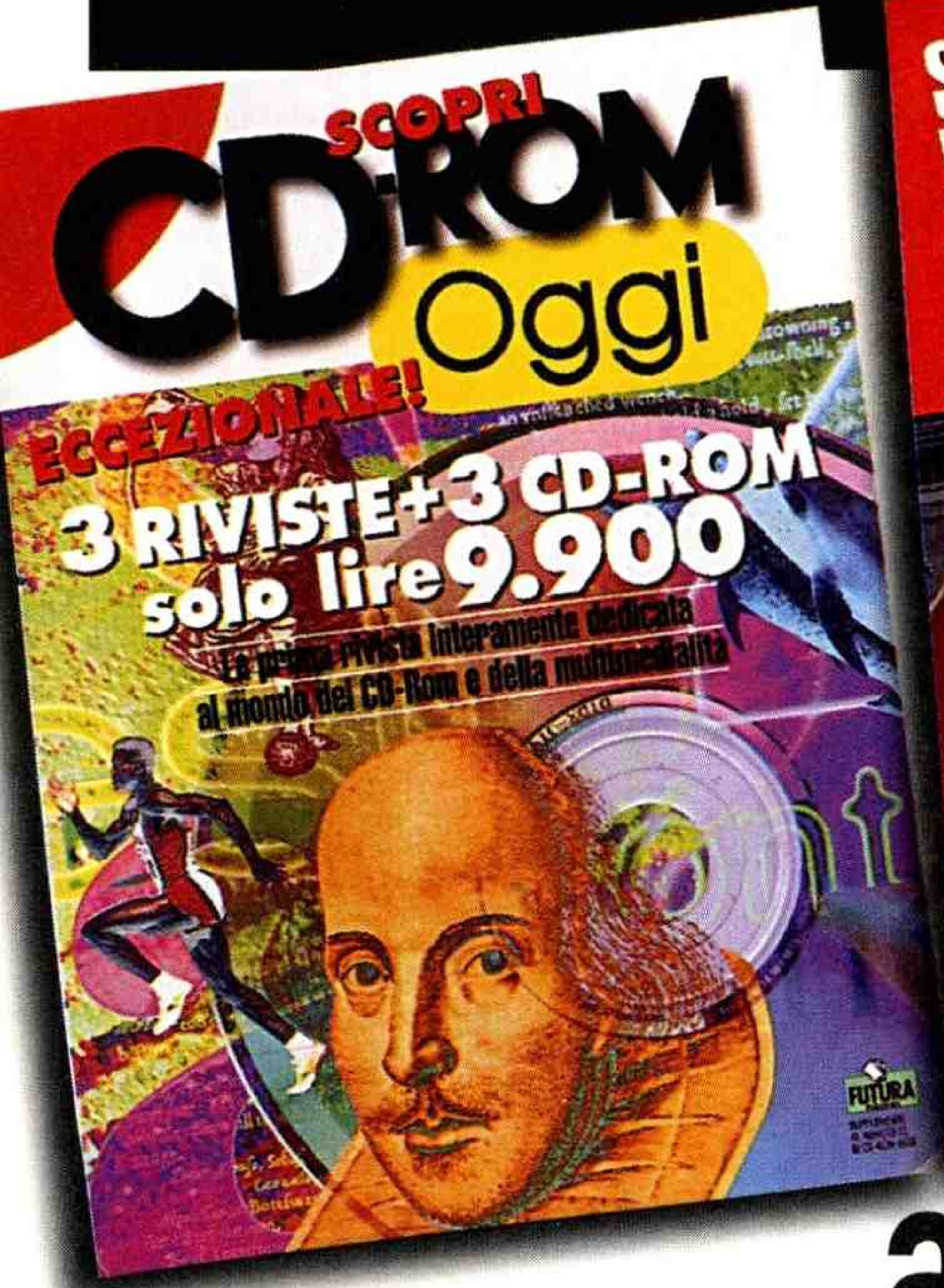


COMMENTO

END Non sono proprio d'accordo con il commento del mio collega. Ok, *Atlanta '96* non è uno dei giochi più vari del panorama videoludico però non mi sento neanche di condannarlo. L'elevato numero di discipline costituisce un elemento in grado di mantenere desto l'interesse del giocatore per un discreto lasso di tempo e la possibilità di misurarsi con i tempi stabiliti dai vostri amici un incentivo che vi spingerà a proseguire nel gioco. Probabilmente parte del mio interesse per questo gioco è dovuto al fatto che sono stato un grande estimatore del mitico *Decathlon*, ma devo ammettere che parte di quanto ha detto Shogun corrisponde a realtà. A lungo andare infatti gareggiare contro il computer può diventare monotono e i programmatori avrebbero anche potuto migliorare il sistema di controllo. Ciò non toglie che *Atlanta '96* rimanga un buon prodotto che merita di essere acquistato da tutti i fan dei giochi sportivi e da quelle persone che sono alla ricerca di un titolo con cui trascorrere epiche serate all'insegna dello smanettamento più totale in compagnia dei loro amici.

GRAFICA
82 73
SONORO
GIOCABILITA'
75 80
LONGEVITA'
GLOBALE
79

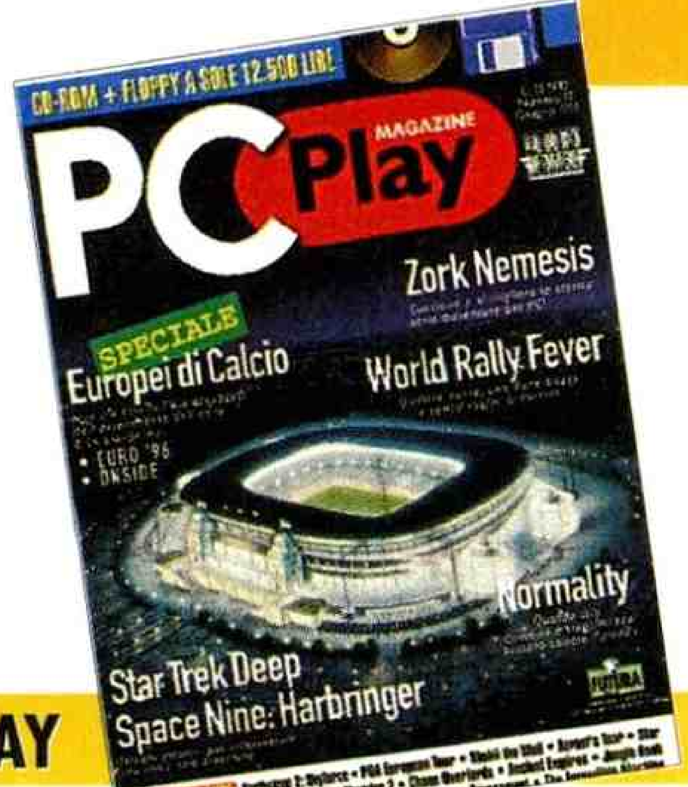
SCOPRI IL MONDO DI FUTURA PUBLISHING



a prezzi incredibili

CORRI IN EDICOLA!

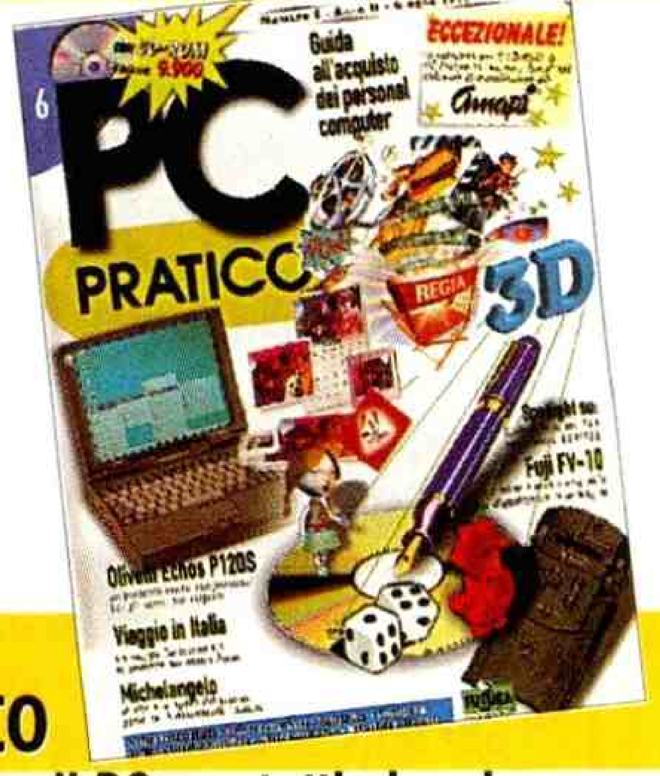
Ogni mese da Futura Publishing



PC PLAY
Tutti i videogiochi per PC, le ultimissime demo e i consigli di gioco.

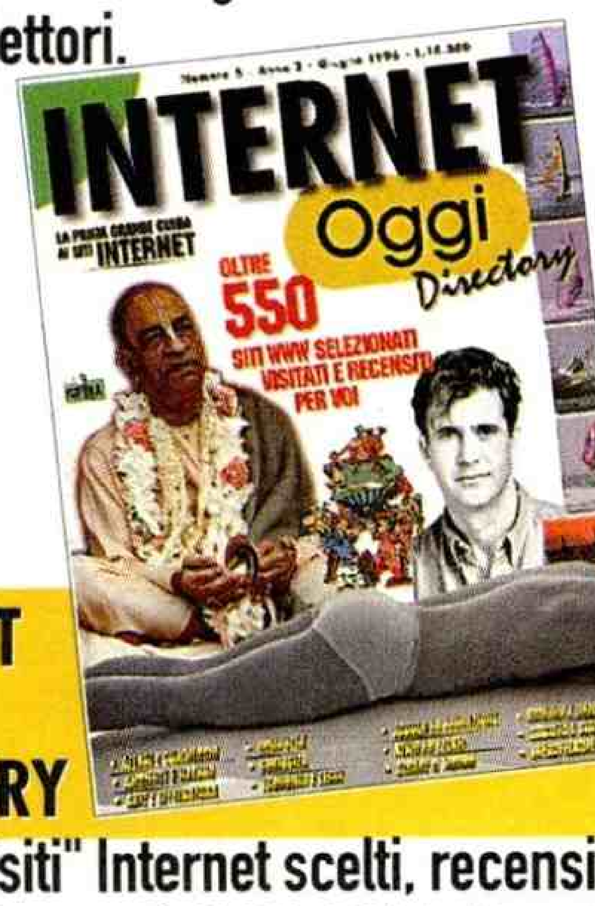
FUTURA MUSIC
Strumenti musicali e nuove tecnologie per chi fa musica con un'ora di musica su CD: test audio degli strumenti e i demo dei lettori.

CD-ROM OGGI
La rivista al mondo della multimedialità con le recensioni di tutti i nuovi prodotti CD-ROM. Con CD-ROM allegato.



PC PRATICO
La rivista di PC per tutti che vi accompagna con competenza e semplicità nel mondo dei computer. Con CD-ROM allegato.

INTERNET OGGI MAGAZINE
La rivista della comunicazione globale per comprendere il fenomeno Internet e viverlo in prima persona.



INTERNET OGGI DIRECTORY
Oltre 600 "siti" Internet scelti, recensiti e giudicati per voi. Il CD-ROM allegato permette una "navigazione locale" evitando onerosi costi di collegamento.

CD-ROM SOFTWARE
La miglior raccolta shareware su CD-ROM.

Futura Publishing pubblica inoltre:

- Super Console Playstation
- Mega Console
- Futura Games
- Golden Games
- Midi Futura Music Pro
- Futura CD Books
- M&A Meccanica & Automazione

FUTURA PUBLISHING

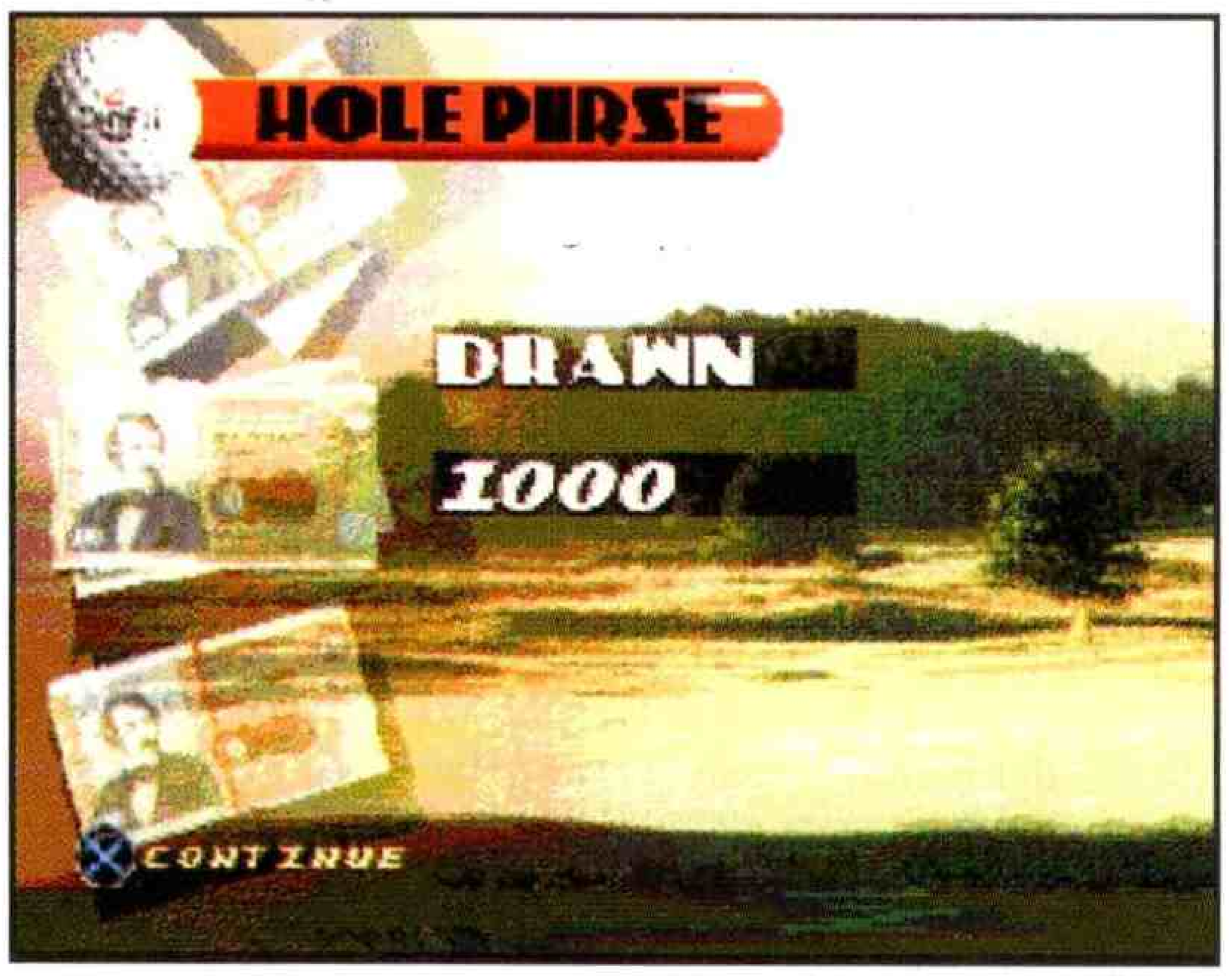
REVIEW

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	CORE DESIGN
GENERE	SPORTIVO
VERSIONE	EUROPEA
N° GIOCATORI	1-4
CREDITI	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

VIRTUAL GOLF

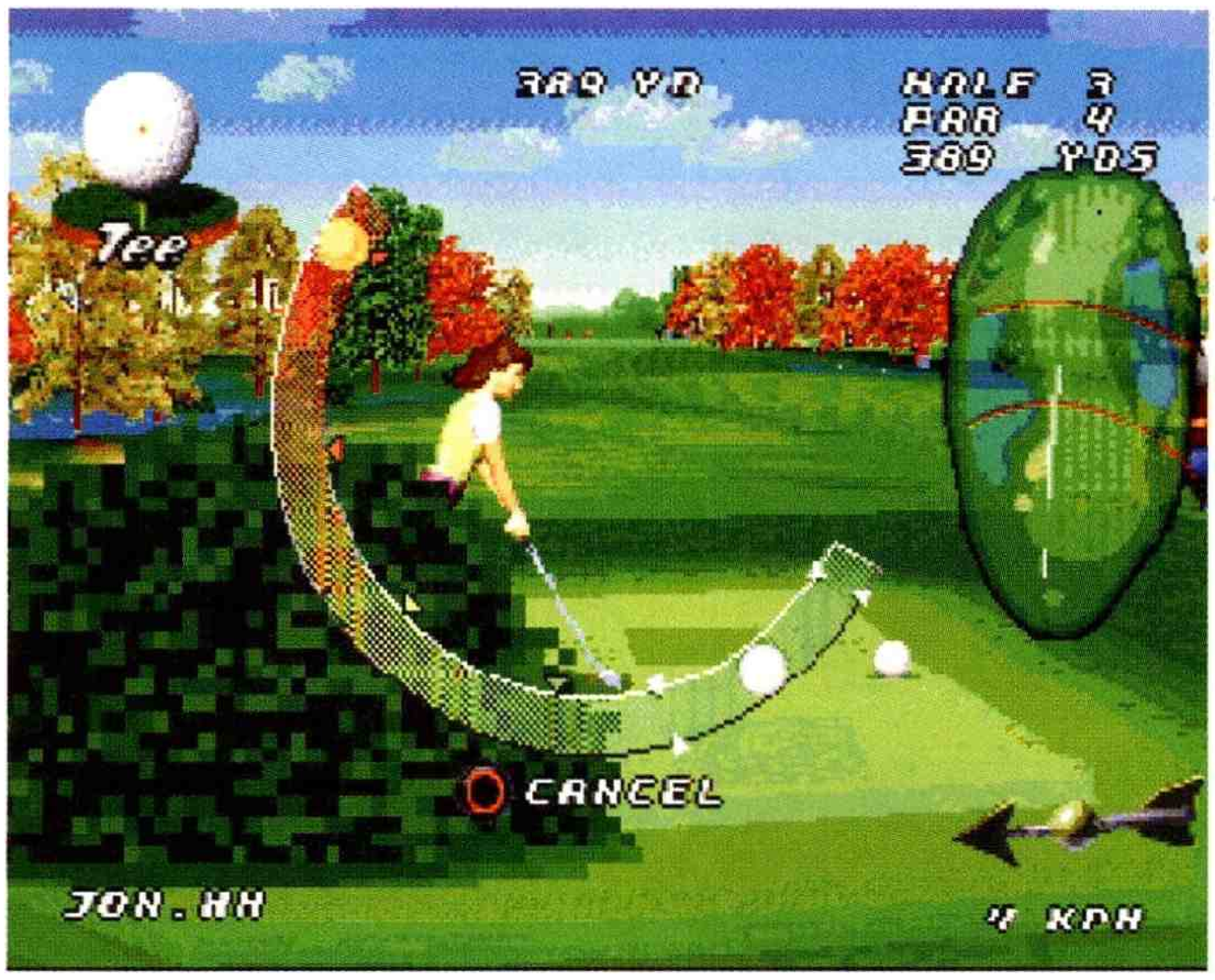
Costantino Rocca, continua a dire che per avere maggior diffusione qui da noi questo sport si dovrebbero aprire i club ai giovani. Visto che però il suo appello sembra rimanere inascoltato e i costi rimangono proibitivi non vi resta altro, se volete provare il brivido di spedire palline a centinaia di metri di distanza, che accontentarvi di una delle tante simulazioni che stanno uscendo in questo periodo per la Playstation. Il tiolo in questione è prodotta dalla pluriblasonata Core: sfortunatamente però non è tutto oro quello che luccica e anche questa software house, che tanti successi ci ha dato in passato, stavolta ci propone un titolo piuttosto mediocre. Andiamo comunque con ordine... Nel pieno rispetto della tradizione delle simulazioni golfistiche vi vengono offerte diverse opzioni di gioco. Potete partire con il Driving Range dove allenare il vostro swing e poi passare al menu pratica, che vi consente di affrontare 18 buche senza l'assillo della classifica. Si passa poi ai modi competitivi veri e propri, che in *Virtual Golf* sono quattro. Il primo è il classico torneo sulle 72 buche (quattro giri), c'è poi lo Skin Games in cui quattro golfisti si affrontano e chi completa in meno colpi una buca si porta a casa il montepremi e si passa quindi alla gara a coppie in cui i componenti della squadra eseguono un colpo per uno. Si conclude con lo shootout, specialità anche questa per quattro concorrenti in cui chi termina la buca col peggiore punteggio viene eliminato. Passando al gioco vero e proprio bisogna dire che il controllo è costituito dalla solita barra della potenza che ormai conosciamo a memoria, mentre inferiore alla media è la gestione del green. In genere vi viene offerta una griglia che mostra le pendenze: qui non c'è niente del genere e le informazioni dovete ricavarle da quel poco che si intravede sullo schermo: piuttosto frustrante in definitiva. Come vedete la situazione non è delle più rosee e anche se non è uscito nessun capolavoro di questo genere per la PS-X, meglio indirizzarsi su titoli comunque dignitosi come *Actua Golf*.



COMMENTO

PAOLO

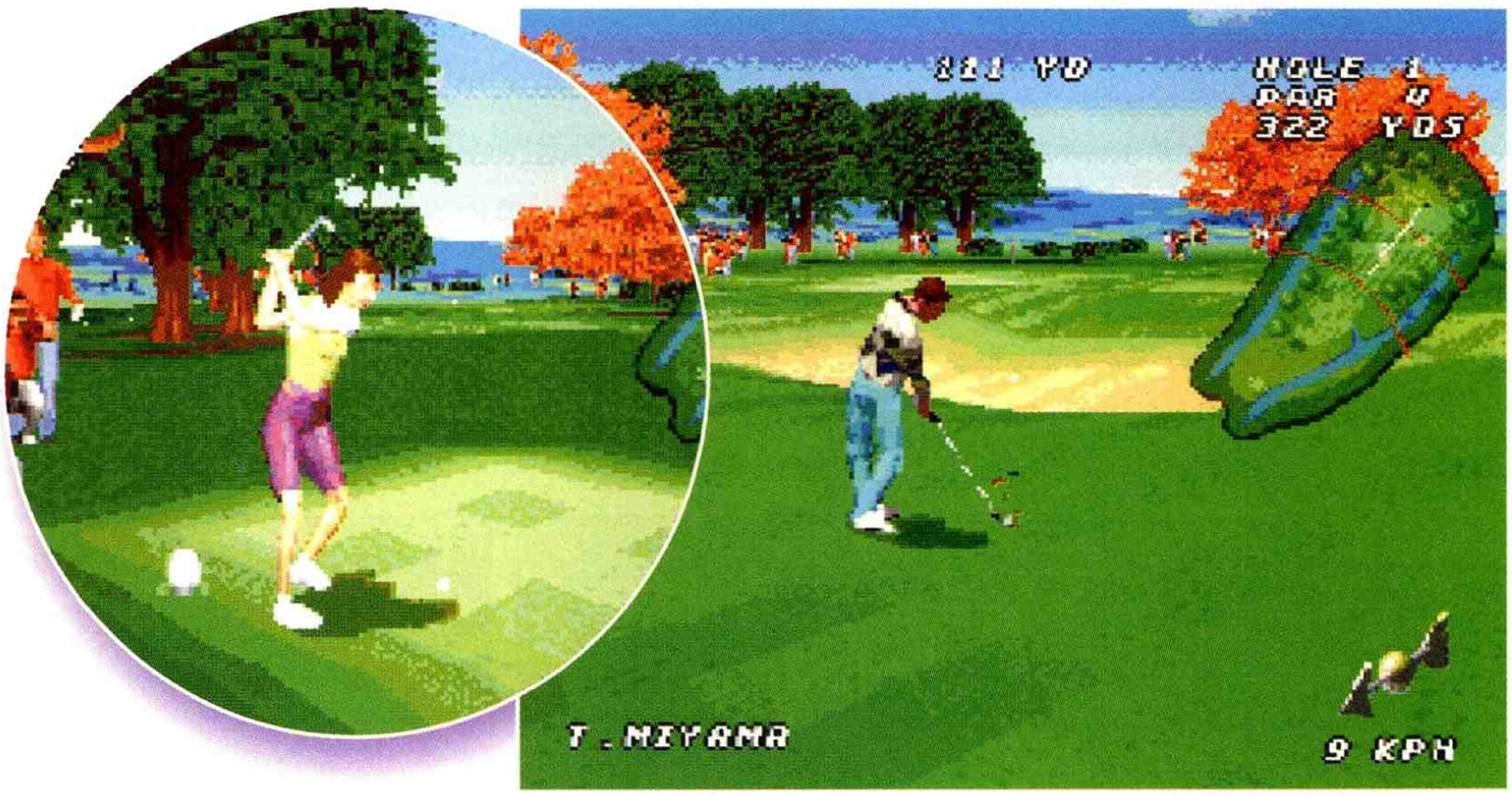
Fortunatamente per i patiti di questo sport, le simulazioni di golf su Playstation stanno diventando davvero tante. Questo però non gioca certo a favore di *Virtual Golf* in quanto nessuno che abbia la possibilità di scelta fra questo titolo e un suo concorrente opterà mai per il lavoro della Core.
Quando si recensisce un gioco per la Playstation si parte dal presupposto che i programmatori si siano resi conto di avere fra le mani un 32-bit, ma provando *Virtual Golf* viene da chiedersi se non sia stato convertito pari pari da un 16-bit, senza offesa per questi ultimi. La grafica, soprattutto per quel che riguarda i fondali e l'ambientazione in generale, non è per niente dettagliata e lo scrolling, qualsiasi visuale scegliate, è dannatamente scattoso. Il sonoro rasenta il ridicolo, composto com'è da qualche frase digitalizzata e da pochi effetti sparsi qua e là. La giocabilità non si distacca dal grigiore generale e così in tutti modi di gioco non si ha mai la sensazione di essere coinvolti nell'azione, ma ci si limita a colpire a caso la pallina: tanto, bene o male, alla fine va sempre dalla parte giusta. Un vero flop per quelli della Core.



COMMENTO

PUCK

Molto spesso mi capita di far funzionare un gioco senza neppure guardare chi lo ha prodotto, ma ci sono casi in cui il semplice sapere la casa che sta dietro al gioco, dà una mezza sicurezza che si tratterà di qualcosa di decente. La Core era una di quelle case che mi davano questa sensazione, ma dopo questo *Virtual Golf* penso che dovrò rivedere in negativo l'opinione che ne avevo. Sotto tutti i punti di vista questa simulazione è inferiore alle sue dirette concorrenti. Prima di tutto la grafica: esckusi i personaggi tutto trasuda mediocrità: i fondali sono poco dettagliati e il paesaggio è a dir poco patetico. Se a questo aggiungiamo che lo scrolling è fluido come il calcestruzzo capite che c'è poco da stare allegri. Ci si potrebbe salvare con la giocabilità, ma anche qui i difetti sono molti e hanno il loro massimo nel green dove è impossibile avere una chiara idea delle pendenze e ci si limita a colpire a caso e sperare. Tutto il resto è poco più che ordinaria amministrazione e non ha nulla da offrire rispetto a titoli come *Actua Golf*, che era molto più giocabile.



SE LA VOSTRA PALLA È FINITA COSÌ VICINA AL PUBBLICO FORSE QUALCOSA NEL TIRO PRECEDENTE NON È ANDATO PROPRIO COME SI DEVE.

NON È FACILE INTERPRETARE LE PENDENZE DEL GREEN.

USCIRE DAL BUNKER DI SABBIA NON È SEMPRE AGEVOLE.

UN POKER DI PERCORSI, ANZI UNA DOPPIA COPPIA

In *Virtual Golf* sono disponibili quattro percorsi, ma solo due inizialmente saranno alla vostra portata. I primi infatti sono per amatori e gli altri per professionisti: per accedere a questi ultimi dovrete ottenere una password che vi verrà rilasciata una volta vinto un torneo a livello base. Tutti i tracciati sono ispirati a reali e storici golf club, situati nella patria nativa di questo sport, il Regno Unito. Sulla carta avrete l'occasione di misurarvi con tutte le avversità classiche di un percorso di golf: dall'acqua ai bunker, dagli alberi al vento... Sfortunatamente molti di questi particolari non sono realizzati nel migliore dei modi. Bastano un paio di esempi per rendere chiara la situazione: i bunker influenzano solo minimamente il colpo e così, che ci finiate dentro o no, avrete comunque l'occasione di scagliare colpi di notevole forza. C'è poi la chicca dei cespugli: questi simpatici arbusti, nella realtà e nelle simulazioni realizzate come si deve, si limitano a bloccare la corsa della palla, mentre in *Virtual Golf* la fanno rimbalzare neanche fossero fatti di cemento armato. A completare il tutto dobbiamo dire che le differenze fra i quattro percorsi sono minime e alla fine giocherete indifferentemente l'uno o l'altro.

GRAFICA

58 **75**

SONORO

GIOCABILITA'

60 **70**

LONGEVITA'

GLOBALE

62

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	MICROPROSE
GENERE	STRATEGIA
VERSIONE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1
CREDITI	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

TRANSPORT TYCOON

Dopo aver dimostrato che la PS-X è in grado di gestire anche giochi di strategia come *X-Com: Enemy Unknown*, la MicroProse ha deciso di concentrar-si sul genere simulativo producendo una versione potenziata di uno dei suoi migliori titoli mai realizzati per PC: *Transport Tycoon*. Per molti aspetti il gioco in questione ricorda *Sim City 2000*, il titolo Maxis nel quale un giocatore assurgeva alla carica di sindaco tuttofare di una città con l'obbiettivo di costruire gigantesche metropoli partendo dalla creazione di un'efficiente rete di collegamenti und trasporti per poi potenziare e migliorare tutti gli aspetti della vita del piccolo agglomerato urbano. Per quel che riguarda la struttura di gioco, la versione PS-X ricalca in maniera fedele la sua controparte su home computer, ma è innegabile che esistano delle differenze tra le due versioni, differenze che vanno a netto vantaggio della versione per il 32-bit di casa Sony. Infatti, pur vantando lo stesso versatile sistema di inquadrature adottato anche nella versione PC, *Transport Tycoon* su Play presenta un'impressionante inquadratura in 3D grazie alla quale il giocatore avrà la possibilità di muoversi liberamente all'interno dell'intera area di gioco. Questoinfluisce pesantemente sulla giocabilità del prodotto che risulta incrementata dall'elevato grado di libertà che consente al giocatore di pianificare in maniera ancora più corretta e precisa lo sviluppo della sua rete di trasporti. Temporalmente parlando il gioco ha inizio nel lontano 1930 dove, con l'avvento delle macchine a vapore, ebbe inizio anche la storia dell'industria dei trasporti. Ovviamente, con il passare degli anni, i vari progressi tecnologici vi porteranno ad usufruire di macchine sempre più moderne ed all'avanguardia grazie alle quali potrete compiere tragitti sempre più in un lasso di tempo sempre più breve. Potrete così passare dalle care e vecchie locomotive a vapore a quelle a gasolio fino ad arrivare ai treni elettrici ad alta velocità ed agli aerei.

QUESTO L'HO FATTO IO COL PICCOLO ARCHITETTO!

La vostra avventura si aprirà con un piccolo e desolato pezzetto di terra circondato da qualche villaggio. Dovrete quindi erigere una bella centrale energetica e impegnarvi nella costruzione di fabbriche che potranno servire sia per dar lavoro agli abitanti della zona che per attrarre nuovi inquilini all'interno dei vostri possedimenti. Poi, potrete partire con la costruzione delle varie vie di comunicazione che, insieme alle gestione delle famigerate strade ferrate, costituiranno il fondamento della vostra politica economica. Una volta "conquistata" tutta la zona, potrete anche tentare di espandere i vostri possedimenti attraverso nuove aree che potranno essere raggiunte o via mare o solcando i cieli, ma questo sarà possibile, ovviamente, solo se avrete abbastanza soldi da investire nella costruzione (e, soprattutto, nella gestione) di un bell'aeroporto!

LA TERZA DIMENSIONE

Costruito tramite l'utilizzo di edifici texture mappati e da scenari assortiti, il modo 3D della versione PS-X di *Transport Tycoon,* nel quale vi troverete ad operare, potrebbe anche sembrarvi inizialmente poca cosa. Tuttavia, utilizzando i potenti effetti di zoom e la possibilità di posizionare la telecamera in ogni zona dello schermo voi desideriate, potrete godere di una visuale molto più chiara grazie alla quale pianificare con estrema cura e precisione la costruzione dei vostri edifici nonché delle varie vie di comunicazione. Ovviamente, come era lecito aspettarsi, *Transport Tycoon* può essere giocato utilizzando anche la classica inquadratura in 3D isometrico anche se, ad essere sinceri, siamo fermamente convinti che dopo che avrete giocato con la visuale 3D troverete questo tipo di inquadratura troppo limitata e riduttiva.

AEREI, MACCHINE E TRICICLI

Diciamocelo francamente, i giochi della PlayStation non sarebbero gli stessi senza le varie sequenze animate e le introduzioni renderizzate. Certo, questi elementi non bastono a fare di un prodotto un buon gioco tuttavia bisogna anche ammettere che le varie intro contribuiscono a creare una certa atmosfera rendendo i buoni giochi ancora più interessanti. In questo caso specifico *Transport Tycoon* si apre con una impressionante sequenza piena di aerei scintillanti, navi da crociera e treni il tutto contornato da edifici e paesaggi a dir poco suggestivi. Sfortunatamente in nessuna di queste sequenze è possibile vedere le code di autoveicoli che si formano solitamente sulle due tangenziali milanese nelle quali, spesso e malvolentieri, ci troviamo imbottigliati...

COMMENTO

END *Transport Tycoon* **miscela in maniera sapiente un ottimo sistema di gestione dei comandi con una gran varietà di situazioni e con uno schema di gioco incredibilmente ricco ed esaltante. Una delle caratteristiche migliori di** ***TT*** **è proprio quella di consentire al giocatore una grandissima libertà d'azione grazie alla quale lanciarsi anche nelle imprese più ardite senza però doversi al contempo sciroppare enormi volumi di economia, marketing & C.. L'interfaccia utente poi svolge il suo lavoro in maniera ottimale grazie, soprattutto, alla consueta sfilza di icone alle quali si aggiungono una serie di tabelle di facilissima consultazione. Ovviamente, i risultati migliori si ottengono utilizzando un mouse, ma con un po' di pratica anche il joypad si rivela piuttosto comodo. Concludendo direi che ci troviamo di fronte ad un ottimo titolo che farà la felicità di tutti gli amanti dei giochi di strategia e che dimostra, ancora una volta, che il 32 bit di casa Sony non ha nulla da invidiare a computer del costo di svariati milioni!**

GRAFICA

70 85

SONORO

GIOCABILITA'

90 92

LONGEVITA'

GLOBALE

90

COMMENTO

SHOGUN **Partiamo da una semplice constatazione: a livello di struttura e di schema di gioco questa versione di** ***Transport Tycoon*** **ripropone tutte quelle caratteristiche che abbiamo già avuto modo di apprezzare su PC.**
In parole povere questo significa che il prodotto, non solo risulta ottimamente struttura e giocabile, ma vanta anche una complessità ed una varietà di situazioni veramente notevole. Inoltre bisogna anche dire che qui, a differenza di molti altri titoli usciti in passata, abbiamo anche un gioco che sfrutta le grandi capacità grafiche offerte dalla nuova console di casa Sony e, ragazzi, devo proprio dirvi che la differenza si vede! I vari filmati in FMV vantano infatti una qualità ed una pulizia veramente notevoli tuttavia è la nuova opzione 3D che rende questo prodotto per PlayStation infinitamente migliore rispetto alla sua controparte su computer.
Infatti la possibilità di spaziare all'interno dell'area di gioco senza alcuna limitazione consente al giocatore di pianificare lo sviluppo del suo piccolo impero in maniera ancora più precisa e puntuale.
Tanto di cappello quindi alla MicroProse che, invece di limitarsi a convertire un gioco già di per se ottimo, ha deciso di realizzare un titolo che sfruttasse le grandi capacità messe a disposizione dalla PlayStation, realizzando così un gioco che può essere tranquillamente considerato come uno dei migliori game di strategia mai apparsi su qualunque macchina! Aspettiamo fiduciosi altri titoli similari...

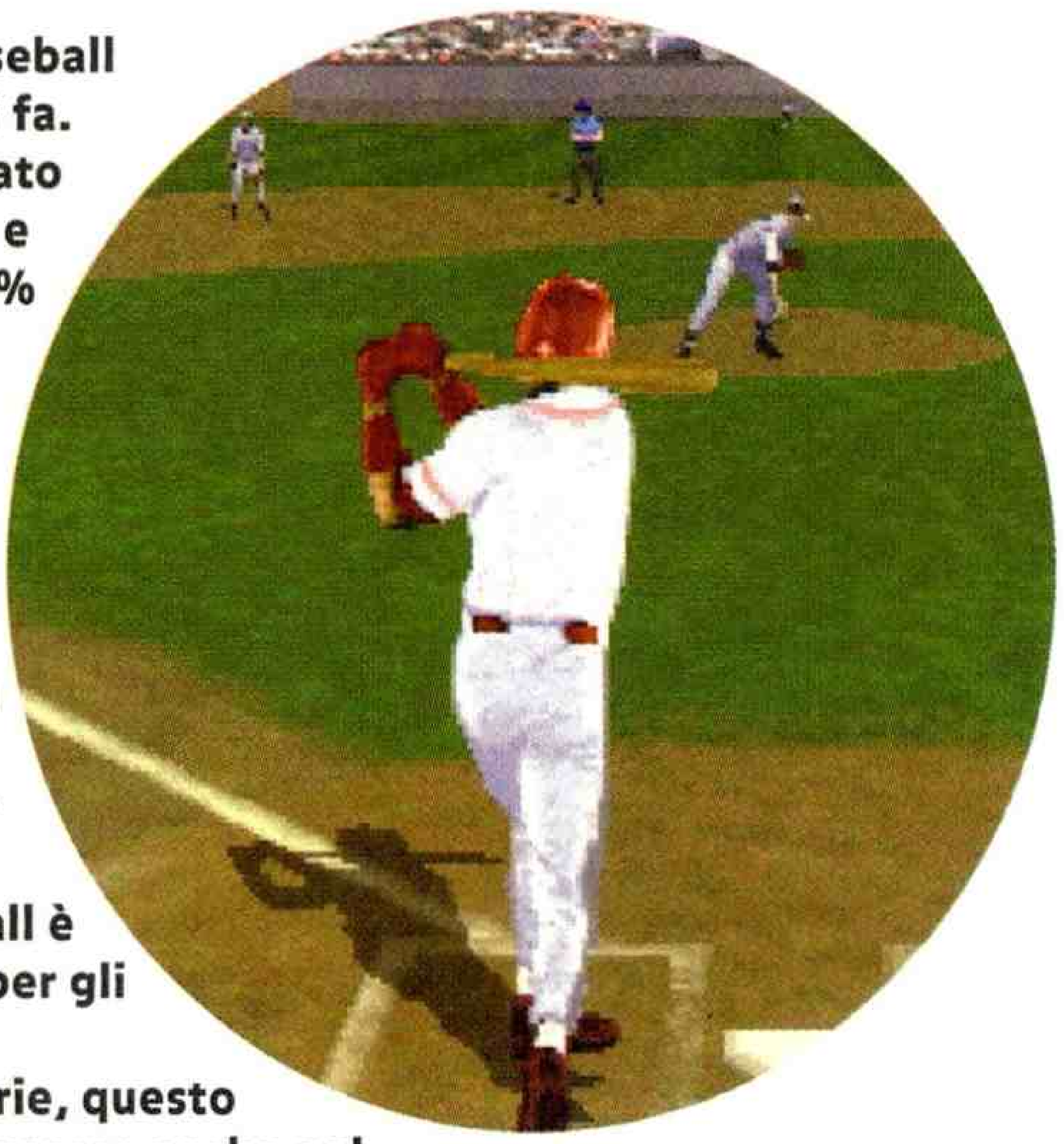
REVIEW

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	ACCLAIM
GENERE	SPORTIVO
VERSIONE	EUROPEA
N° GIOCATORI	1-2
CREDITI	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	2

FRANK THOMAS BIG HURT BASEBALL

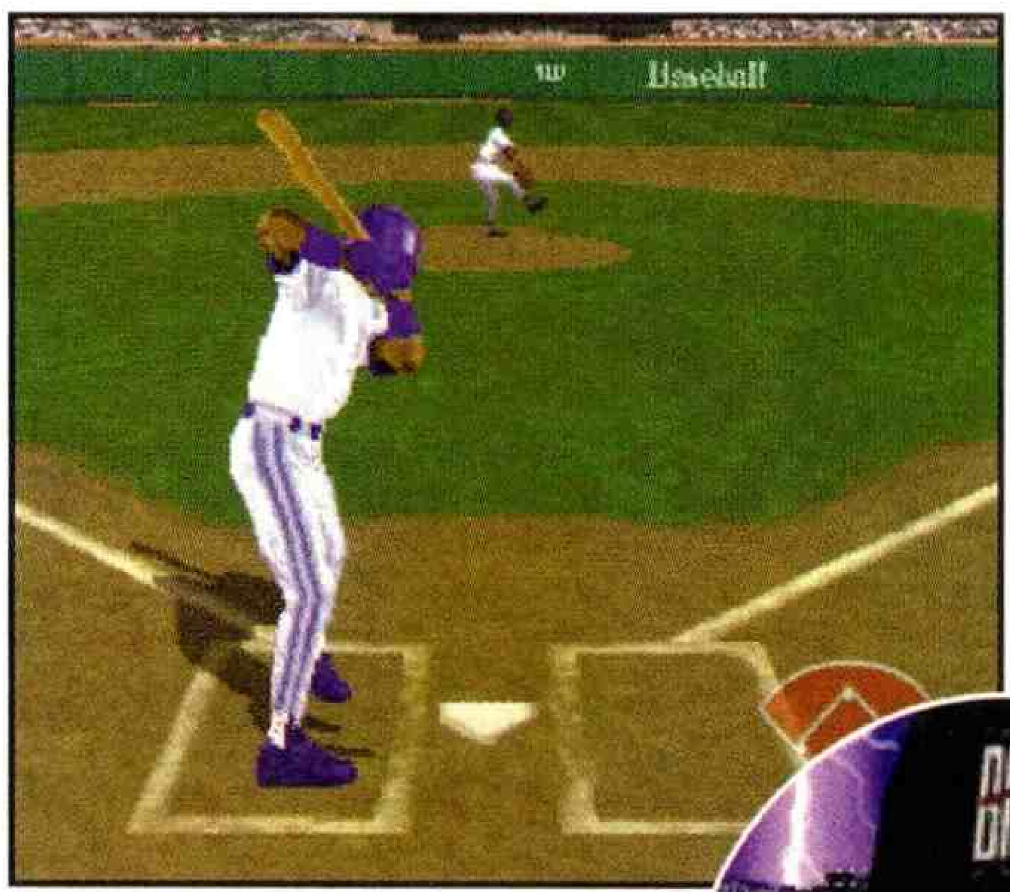
Il mio primo incontro col baseball risale a una decina di anni fa. Qualcuno mi aveva prestato un albo di Charlie Brown e compagnia bella e nel 90% delle strisce c'entrava questo sport da noi quasi sconosciuto. Mi sono così immediatamente reso conto di come siano ossessionati gli americani da questa disciplina. Il baseball domina letteralmente i loro pensieri: centinaia di partite alla televisione, film e telefilm dedicati a squadre della Major League o delle leghe minori, fumetti, riviste di baseball... Insomma, il baseball è per gli americani quello che è il calcio per gli italiani.

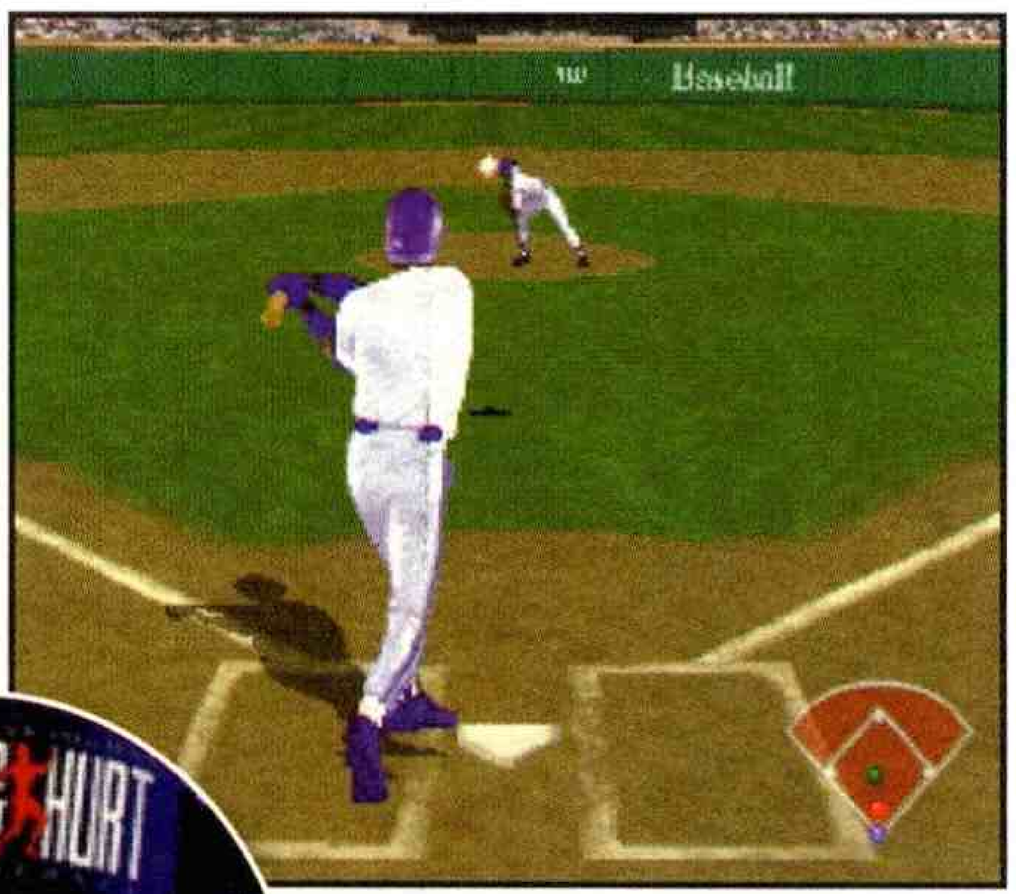


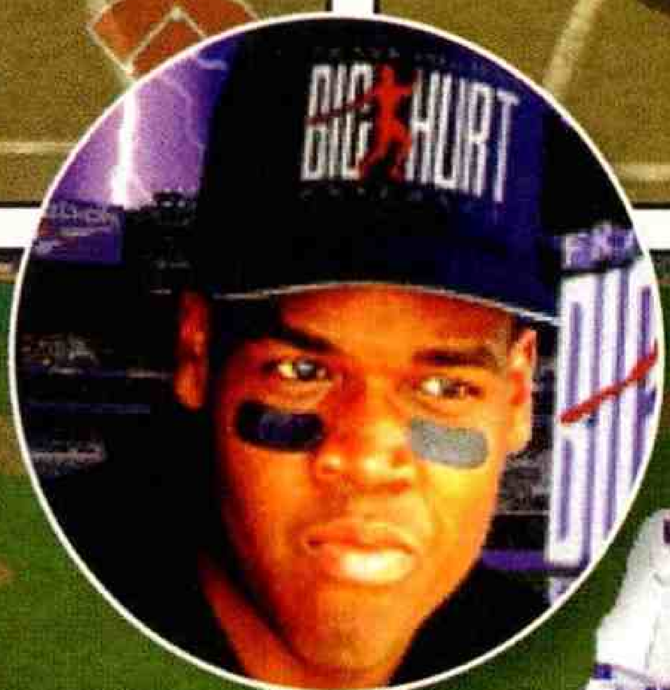
Ultimamente, con Telepiù e satelliti varie, questo sport viene seguito con un discreto interesse anche nel nostro paese, anche se non al livello di altre nazioni europee come l'Inghilterra. E proprio dal Regno Unito, e precisamente dal team Iguana, arriva questo *Frank Thomas Big Hurt Baseball*, il primo titolo sportivo della Acclaim per Playstation dopo *NBA Jam: Tournament Edition*. Forse finalmente riuscirò a capire cosa ci trovassero Linus, Snoopy e Schroeder in questo insulso sport...

LA PRATICA RENDE PERFETTI

Frank Thomas Big Hurt Baseball (un titolo più lungo no, eh?) vi offre l'opportunità di fare pratica, sia di lancio che di battuta, su una varietà di campi diversi.
In questo modo potrete imparare ad evitare strike-out, foul ed errori vari, e ricacciare quelle dannate palline in gola all'ancora più dannato lanciatore.

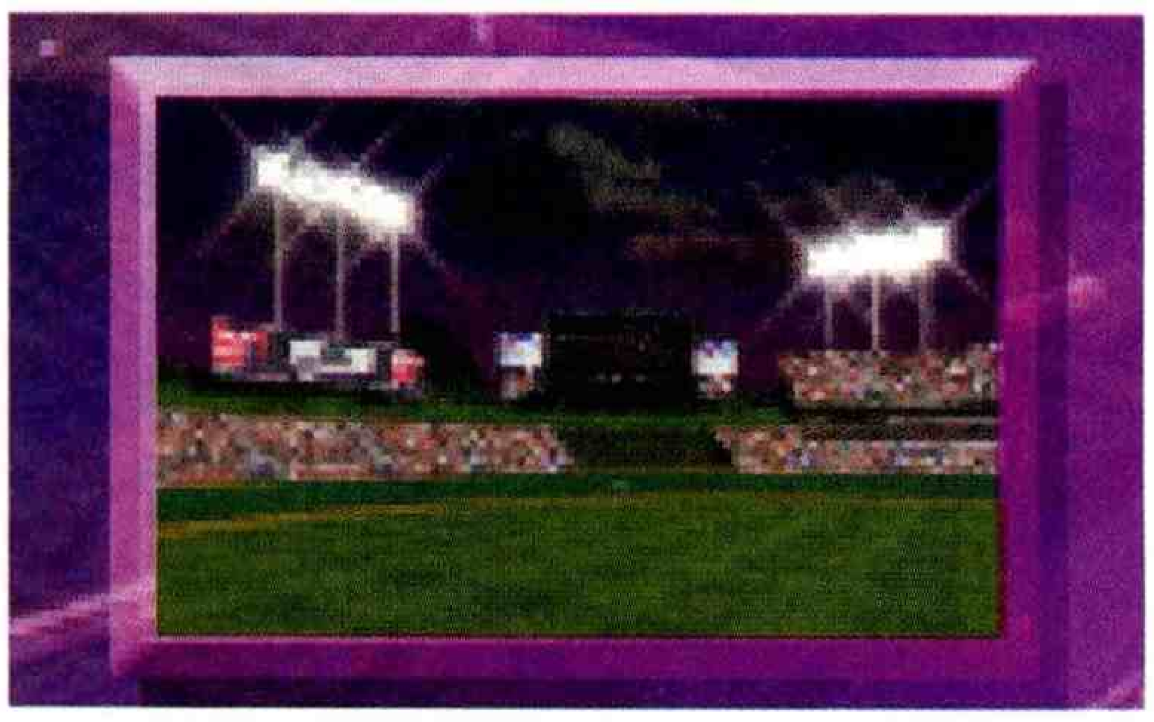


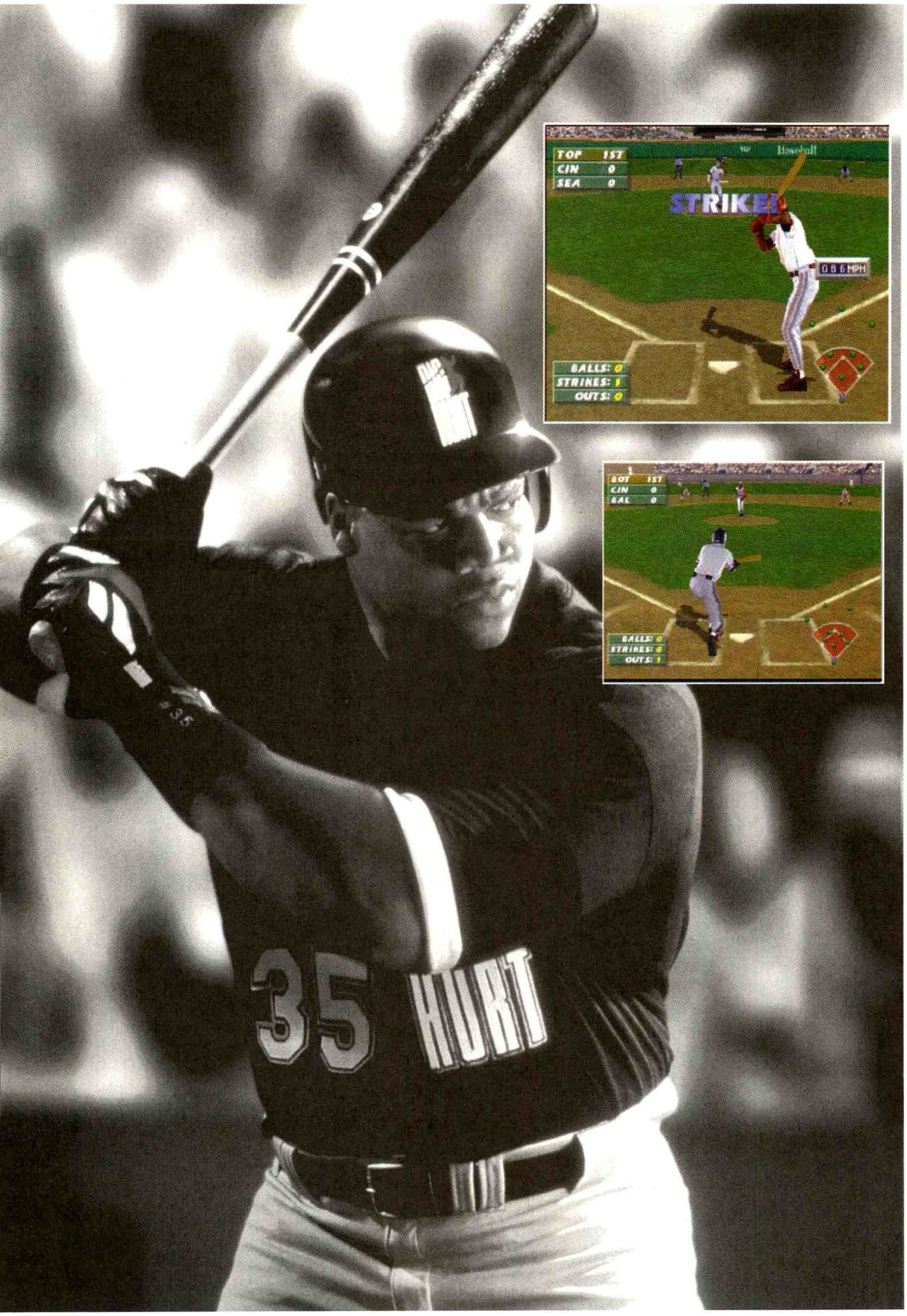




CHOOSE YOUR TEAM

In questo gioco avete una vasta gamma di squadre fra cui scegliere, nonché una plethora di giocatori con cui creare un vostro team personalizzato.
Peccato che nonostante siano disponibili un sacco di statistiche, molte siano quasi indecifrabili e forse non influenti come in altri sport quali pallacanestro, hockey e simili.
Ovviamente potete scegliere se giocare contro la CPU o un vostro amico (ma va, chi l'avrebbe mai detto?) e in quale stadio disputare il match fra quelli disponibili.





COMMENTO

END

Diciamolo chiaramente una volta per tutte: il baseball è una grandissima rottura di palle.
Come si fa ad assistere per ore e ore ad una partita fra un tot di beoti con dei pantaloni aderenti che pigliano a mazzate una pallina durissima che si fermano ogni dieci o venti secondi? Posso capire l'americano medio che si schianta davanti alla tivi con la sua brava scorta di Bud e le patatine unte e bisunte: a furia di cuccarsi pubblicità su pubblicità (dovute alle continue interruzioni) ha il cervello completamente in pappa. Ma in Italia...
Tutto 'sto preambolo per dire che *Frank Thomas Big Hurt Baseball* non è un brutto gioco, ma rimane pur sempre una simulazione di uno sport poco divertente.
Certo, tecnicamente alla Acclaim hanno fatto un buon lavoro (come dubitare degli Iguana?) e anche la giocabilità non è male, ma alla lunga vi stancherete del tutto e ritirerete fuori *Total NBA*. Fidatevi.

GRAFICA	80
SONORO	82
GIOCABILITA'	81
LONGEVITA'	79
GLOBALE	80

COMMENTO

SIMON

Frank Thomas è un grande. Alla Acclaim sono dei grandi. Gli Iguana sono dei grandi. Ma allora perché cavolo non mi convince fino in fondo questo gioco? Probabilmente perché da giocare è divertente, specie se affrontato nel modo due player, ma è il contorno che mi lascia leggermente basito. Stadi fra cui scegliere? E allora? Miliardi di statistiche pesantissime da digerire? E chi le vuole? Possibilità di fare pratica con i soli lanciatore e battitore in campo? Mah... Personalmente preferisco una partita a *PowerPlay* o *Total NBA*, se proprio devo optare per uno sport iu-es-ei. Probabilmente *Frank Thomas Big Hurt Baseball* venderà di brutto oltreoceano, ma qui non lo vedo certo dominare le classifiche, anche se, lo ripeto, è un gioco più che discreto...

E IN PIU'...

Il menù principale vi permette di variare numerosissimi aspetti di gioco.
Potete scegliere fra quattro colonne sonore, quarantaquattro effetti e se avere o meno il commentatore durante la partita che vi tedia con i suoi terribili sproloqui.
Inoltre vi sono due livelli di difficoltà (rookie o veteran), la possibilità di giocare in notturna e altre amenità di poco conto...

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	MINDSCAPE
GENERE	SPARATUTTO
VERSIONE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1
CREDITI	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

STEEL HARBINGER

Ancora una volta ci spostiamo nel futuro per questo *Steel Harbinger*, futuro dove un'orda di alieni ha mandato le proprie spore sulla Terra, così da decimare la popolazione umana prima di sferrare un attacco deciso verso il nostro pianeta. Queste spore sono pericolosissime: grazie ai propri tentacoli rossi riescono a trasformare gli uomini in macchine da guerra cibernetiche e niente o nessuno sembra in grado di fermarle. Uno scienziato (interpretato dal cattivo di *La Bella e la Bestia,* Edward Albert) sta facendo esperimenti su queste spore, quando sua figlia, tanto bella quanto demente, decide di curiosare nello studio del padre e finisce infettata. Lo scienziato riesce a salvarla, ma quando il danno in parte è stato già compiuto. A questo punto entra in scena il governo che pensa bene di sfruttare la situazione a proprio vantaggio e di usare il corpo cibernetico della donzella come arma contro gli invasori. Nasce così il progetto Steel Harbinger, che vede la ragazzuola con l'ingrato compito di salvare il mondo e di ritrovare il padre che nel frattempo è scomparso in un teletrasportatore "alla *Star Trek*". Questa la trama di *Steel Harbinger*, uno sparatutto bidimensionale della Mindscape che vi vedrà combattere in numerose ambientazioni, da una Los Angeles in stato d'assedio alla violentissima Florida, dal gelo dell'Artico all'atmosfera rarefatta della Luna. Immancabili armi extra, mezzi vari (compreso un carro armato che riesce a scalare pareti con pendenze di 90°) e una serie di password per scattare ai livelli successivi. Particolarmente esaltante è l'introduzione in FMV con gli attori che si muovono su fondali generati al computer, ma forse gli sparatutto 2D non hanno poi molto da dire, specie con un *Project Overkill* ormai alle porte e con un background così debole (spore aliene? L'avremo sentita 214 volte)...

Colpire 'sto tizio può provocare reazioni poco piacevoli: invece di morire, si incavolerà di più!

STRANGE INVADERS

L'avventura comincia con un'intro in FMV che mostra la Terra attaccata da spore aliene...

1

Gli USA, proprio come il resto del pianeta, sono sotto assedio.

2

Nemmeno l'esercito può nulla contro gli avversari alieni!

3

Un gruppo di scienziati cerca di trovare una soluzione al problema.

4

Ma la figlia di uno scienziato viene infettata dal virus alieno.

5

Si traforma così in un guerriero, pronta a lottare contro gli alieni.

6

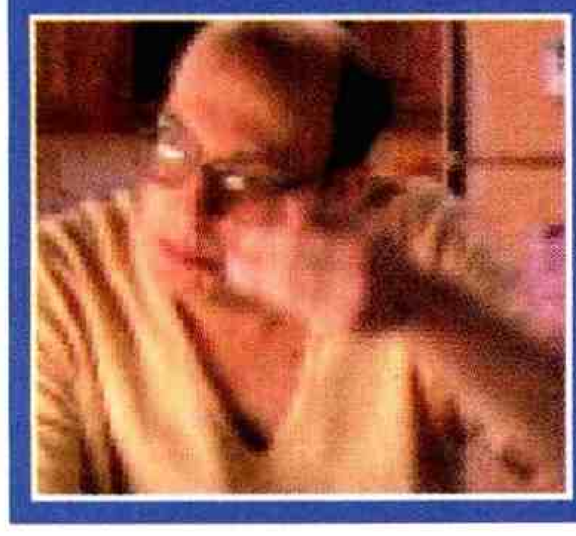
Ma in attesa della battaglia... che fine ha fatto suo padre?

TERMINATOR CHI?

Il numero di mostri che la nostra Steel Harbinger dovrà affrontare dipendono in larga parte da quanto bene si gioca. Salvate gli esseri umani dai campi di concentramento e tutto andrà bene: lasciateli lì e avrete più grane di Sacchi nel scegliere la formazione da schierare agli Europei.
E la stessa cosa, per la gioia del WWF e di Greenpeace vale anche per gli animali, che al pari degli uomini, possono essere trasformati dai fetidi alieni in terribili cyborg distruttori.

PUBBLICITA', PREGO

Nel corso del proprio errare per il pianeta Steel Harbinger troverà delle card magnetiche che le consentiranno di accedere ad altre locazioni. Troverà inoltre numerosi laser disc, che potrete vedere in tempo reale, sbellicandovi dalle risate e apprezzando l'idiozia dei programmatori della Mindscape.
Fortunatamente (ma ne siamo proprio sicuri?) questi dischi non contengono solo pubblicità beote dall'alto contenuto umoristico, ma anche informazioni su come salvare gli esseri umani colpiti dal virus.



ARMA LETALE

Una volta istruita sulla missione da compiere la nostra eroina non si pone troppi problemi e inizia a devastare a destra e manca tutto quello che le capita sotto tiro. E come biasimarla, visto l'arsenale che ha a disposizione e che comprende armi semplici come fucili e affini e altre terrificanti come anelli d'energia che distruggono tutto (compresi gli esseri umani che dovete salvare...) o un giga scudo che provoca gli stessi effetti letali.

COMMENTO

BIO MASSA

E voi m'avete disturbato mentre stavo giocando a *Motor toon Grand Prix 2* per esprimere un parere su questo gioco? Su questo giocoooo??? Beh, carino. Tutto qui. Ha ragione Puck quando dice che i giochi come *Steel Harbinger* spesso passano inosservati e comunque fra qualche mese in pochi se ne ricorderanno. L'idea secondo me non era male (lo so, lo so, le spore aliene non sono certo il massimo dell'originalità, ma il fatto di utilizzare una "contaminata" contro i cattivi mi è piaciuta) e anche come sparatutto *SH* qualche pregio, specie per quanto riguarda la giocabilità, ce l'ha. Rimane il fatto che tecnicamente siamo su livelli medi e non può certo bastare una bella introduzione per alzare nettamente il globale. Fatemi tornare a *Motor Toon*, vi prego...

COMMENTO

PUCK

**Titoli come questo *Steel Harbinger*, diciamoci la verità, passano spessissimo quasi inosservati: certo, una partita o due a uno sparatutto si fanno sempre volentieri, visto anche che il genere in questione è bistrattato come pochi, ma da qui a investire il proprio patrimonio in un CD simile... Hmmm, avrei qualche dubbio. Tecnicamente alla Mindscape se la sono cavata, anche se a dirla tutta non hanno certo fatto salti mortali, ma il tutto funziona: grafica e sonoro fanno il loro compitino da seiemmezzo e niente più. Anche la giocabilità, vista la quantità di splatteramenti ed esplosioni, non è niente male: peccato solo non ci sia un modo a più giocatori.
In definitiva consiglierei questo titolo solo dopo averci fatto qualche partita (lo so, è una frase inflazionata ma corrisponde a verità), oppure scambiandolo con un altro gioco di uguale valore.**

GRAFICA
81 **80**
SONORO
GIOCABILITA'
85 **83**
LONGEVITA'
GLOBALE
81

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	BMG
GENERE	AVVENTURA
VERSIONE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1
CREDITI	PASSWORD
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	1

BLAZING DRAGONS

C'era una volta, tanto tempo fa, sulla rete televisiva BBC, uno show che veniva utilizzato come trampolino di lancio per comici, scrittori, attori e musicisti. Il programma si chiamava *The Monty Python's Flying Circus* ed è proprio grazie a questo show che personaggi del calibro di Terry Gilliam, Micheal, Palin, John Cleese e Terry Jones hanno avuto la possibilità di dimostrare il loro vero valore. Proprio quest'ulitmo ha portato portò alla creazione di una nuova serie animata, conosciuta con il nome di *Blazing Dragons*; ma questo non è tutto! Infatti *Blazing Dragons* non è solo una serie che ha riscosso un enorme successo negli States, ma anche un gioco per PlayStation grazie al quale potremo prendere parte alle imprese di un gruppo di dragoni medioevali impegnati in una cruenta e quanto mai scanzonata battaglia contro St George e il suo terrificante Black Dragon. Questo interessante "variazione" sul tema mitologia e draghi porterà il videogiocatore a vestire i panni di Flicker, un piccolo drago appartenente all'ordine della Tavola Quadrata, mentre invece il caro St George qui farà la parte del cattivo. Finalmente sembrerebbe proprio che, dopo aver prodotto titoli del "calibro" di *Orion of World Extreme* e *Gex*, i ragazzi della Crystal Dynamics si siano svegliati, producendo un game in grado di offrire, oltre a una buona veste grafica, una giocabilità degna di questo nome. La trama e l'umorismo presente in *Blazing Dragons* infatti fanno si che questo prodotto presenti caratteristiche simili a quelle di un'altra avventura uscita ultimamente su PSX, ovvero *DiscWorld* un titolo che ha avuto indubbiamente il merito di dare nuova linfa e nuovo vigore ad un genere che ormai sembrava essere destinato a rimanere nell'oblio.

QUALCOSA MI DICE CHE I CAVALIERI DELLA TAVOLA QUADRATA NON AMANO MOLTO IL PICCOLO FLICKER.

L'HO SEMPRE DETTO: NON C'È DA FIDARSI DELLA GENTE CON LA FACCIA DA LUCERTOLA!

DA GRANDE FARO' IL POMPIERE!

Mettendo per un attimo da parte il legame con i *Monty Python* (Eric è stato infatti uno dei seguaci del caro Terry Jones), lo stile delle animazioni di *Blazing Dragons* ricorda in maniera lampante quello visto in *Discworld* dal quale i programmatori hanno preso non pochi spunti per riuscire a creare un prodotto che fosse al contempo molto curato ma anche incredibilmente divertente. Inoltre, le voci dei vari personaggi presenti nel gioco, sono state fornite da tutta una serie di personaggi illustri tra i quali si segnalano il mitico Cheech Martin (che ha dato la voce al Black Dragon oltre che a Blaze e Gasflame, due dei dragoni appartenenti alla Tavola Quadrata), il mitico Harry Shearer (famoso negli USA come doppiatore dei *Simpson*) e, ovviamente, lo stesso Terry Jones che, così come era solito fare nei *Monty Python*, si è sbizzarrito dando vita ad una serie di voci femminili "leggermente" distorte.

IL MANABILE DEL CAVALIERE

Così come *Discworld*, anche questo *Blazing Dragons* presenta una struttura di gioco tipica di tutte le avventure punta e clicca nella quale potremo avvalerci dell'ausilio sia del joypad che il mouse. Una caratteristica importante del gioco poi è che, con il progredire dell'avventura, il nostro Flicker verrà in possesso di tutta una serie di nuove abilità grazie alla quale potrete farvi largo lungo i vari schemi che compongono questo fantastico gioco.

L'occhio rimane socchiuso fino a quando non compare qualcosa che Flicker potrà descrivere o utilizzare. Vedrete così il piccolo bulbo spalancarsi avvisandovi della presenza di oggetti dall'aria interessante.

La mano rimane aperta fino a quando non viene in contatto con un oggetto da analizzare o raccogliere. Voi non dovrete far altro che prenderlo e depositarlo nel vostro sacco delle meraviglie.

COMMENTO

PAOLO

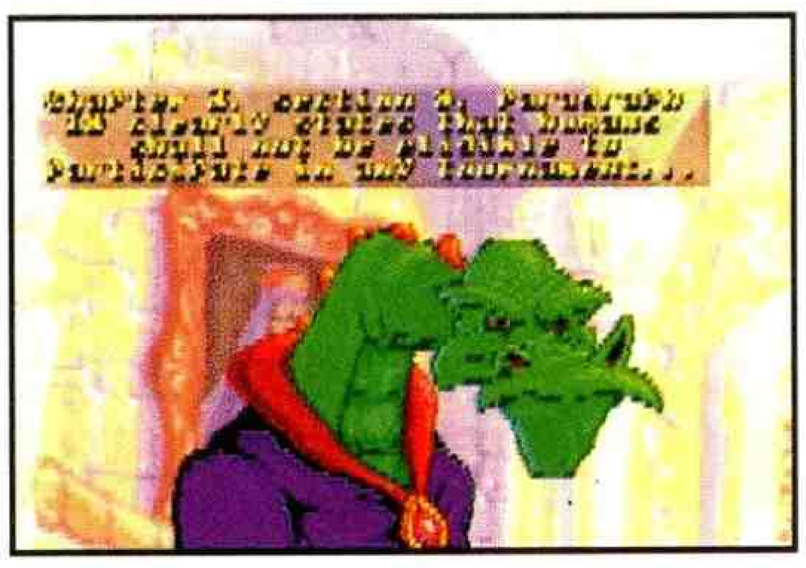
Non c'è davvero niente da dire: i Monty Python sono dei geni!
Dopo il fantastico *Discworld* infatti anche questo *Blazing Dragons* risulta essere un gioco incredibilmente divertente e ricchissimo di trovate semplicemente esilaranti.
Ancora una volta si può veramente dire che il caro Terry Jones non abbia lasciato nulla al caso; lo stile grafico è semplicemente perfetto per non parlare poi delle varie voci (anche se non conoscete i doppiatori non importa, possiamo garantirvi che sanno fare il loro lavoro alla grande) e delle musichette che ci accompagneranno durante le varie fasi di gioco!
Vi basterà vedere la sola introduzione per farvi una idea di cosa vi aspetta all'interno del gioco e vi posso assicurare che le varie situazioni nelle quali vi verrete a trovare non potranno far altro che strapparvi un sorriso.
Ovviamente però esistono due piccoli limiti che potrebbero far si che questo gioco non risulti "ben accetto" da tutti. Il primo è la conoscenza dell'Inglese necessaria per poter apprezzare a pieno le mirabolanti escursioni lessicali ed i vari giochi di parole nei quali si esibiranno i vari personaggi.
Il secondo invece riguarda la vostra passione per i giochi a sfondo umoristico e soprattutto da quanto voi apprezzate la comicità made in England.
Quindi se siete dei fan di Benny Hill o di Mr Bean e siete alla ricerca di una avventura con la quale trastullarvi senza troppi pensieri allora avete trovato il gioco che fa per voi. In caso contrario invece il mio consiglio è quello di optare per un gioco più "tradizionale".
D'altronde, si sa, i veri geni non sempre vengono apprezzati!

I CAVALIERI DELLA TAVOLA QUADRATA

Qualcosa accomuna tutti i cavalieri ed è il desiderio di riuscire a conquistare la mano della principessa Flame! Sfortunatamente, la dolce pulzella non vuole avere niente a che fare con quella massa di zoticoni in armatura e la sola idea di dover andare in sposa a uno di quegli esseri senza cervello lo disgusta in maniera terribile. Chissà, forse dopo aver incontrato il caro e buon vecchio St George la fanciulla potrebbe anche cambiare idea.

La principessa Flame cerca di convincere suo padre a non concedere a St George il permesso di partecipare al torneo.

MA SEI UN DRAGO...



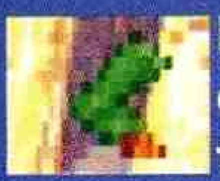
Tra le varie opzioni c'è anche la possibilità di far apparire sullo schermo il testo dei vari dialoghi. Tuttavia, alcune volte, potrebbe capitarvi di dover ripetere due o tre volte la stessa conversazione per poter acquisire tutte le informazioni necessarie alla risoluzione di alcune task.

COMMENTO

LOG

Un po' come era già successo con *Discworld* anche questo Blazing Dragons si rivela essere un gioco che miscela una trama discretamente varia e divertente con un sacco di humour tipicamente inglese.
Le varie gag e battute si succedo a ritmo incalzante con l'intera trama del gioco che risulta una sorta di super parodia di leggende e di miti molti dei quali avrebbero forse meritato un trattamento meno irrispettoso.
Nonostante ciò però sarei un bugiardo se vi dicessi che non mi sono divertito, anzi! Ad essere onesti era parecchio tempo che un gioco non mi intrippava così tanto e devo dire che, dopo un primo impatto dal quale ero rimasto abbastanza perplesso (mi sembrava che il gioco fosse un po' troppo per "bambini"), devo dire che ho trovato l'intera vicenda, non solo molto divertente, ma anche ben strutturata e sufficientemente impegnativa. Insomma l'acquisto ideale per tutti coloro che fossero alla ricerca di una buona avventura con la quale passare un paio di settimane di spensierata e quanto mai salutare allegria.

GRAFICA	
85	81
SONORO	
GIOCABILITA'	
80	83
LONGEVITA'	
GLOBALE	81



La gambetta vi consente di controllare i movimenti di Flicker oltre che a suggerire eventuali percorsi. In questo caso però fate molta attenzione: si sa, in fondo le gambe ragionano un po' con i piedi!

La bocca viene utilizzata per iniziare una conversazione. La gestione dei vari dialoghi avviene tramite il solito schema di domande/risposte a scelta multipla come in tutte le avventure uscite negli ultimi anni.

Con il libro Flicker potrà raccogliere tutte quelle informazioni che riterrà utili e che troverà durante le sue peregrinazioni lungo i vari schemi del gioco. Che c'entrino forse anche delle password?

MOTOR TOON GRAND PRIX 2

SI RINGRAZIA FUTURE GAMES PER IL CD

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	SONY/BANDIT
GENERE	GUIDA
VERSIONE	GIAPPONESE
N° GIOCATORI	1-2
CREDITI	3
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	5

Quando nell'ormai lontano dicembre del 1994 la Playstation fece il proprio ingresso sul mercato giapponese, il primo titolo disponibile, insieme ai due mostri sacri *Ridge Racer* e *Toh-Shin-Den*, fu ***Motor Toon Grand Prix***, uno stravagante e divertentissimo gioco di corse, sviluppato dai ragazzi della Bandit e pubblicato sotto etichetta Sony.
Motor Toon Grand Prix era in pratica una degna e allegra alternativa al titolo Namco, che comunque dominò la scena, favorito da un aspetto tecnico sicuramente più competitivo e, soprattutto, dalla maggiore notorietà conferita dalle origini arcade dello stesso.
Motor Toon, comunque, anche se graficamente inferiore a quest'ultimo, (in effetti, essendo dotati di due stili grafici differenti, i due titoli non sono veramente comparabili) offriva un maggior numero di piste ed opzioni, tra le quali spiccava la modalità a due giocatori tramite split-screen che, considerati i tempi, era una "chicca" veramente notevole. Arrivati all'estate '96, ecco che il binomio Sony-Bandit torna a far parlare di sé, rilanciando con il seguito, chiamato *Motor Toon Grand Prix 2*.
Anche se il nome è abbastanza scontato e tutt'altro che originale, lo stesso non si può dire per i contenuti presenti in questo eccellente sequel, che setteranno nuovi orizzonti, parlando di giochi di guida.
Innanzitutto, a differenza del primo episodio, è stata inserita un splendida presentazione in full-motion, che annuncia il ritorno dei protagonisti, presenti nel vecchio *Motor Toon*. Inoltre anche nel gioco, è stata ampliata questa caratteristica, anche se in moderata quantità: provate a ritirarvi nel bel mezzo di una gara e assisterete ad esilaranti scenette riguardanti i personaggi in questione.
Ora le piste sono diventate cinque (dieci contando le versioni extra), con Toon Island e Gulliver House II riprese e aggiornate dal primo episodio e tre nuove locazioni, che offrono una fantastica sfida, oltre a paesaggi che finora non hanno diretti rivali dal punto di vista puramente grafico.
Parlando di opzioni e modalità di gioco, le cose da dire sono veramente moltissime.
Prendendo in esempio i tipi di gara è da notare come questi siano ora giocabili in un sacco di modi diversi: gare singole, campionato, time-attack e free run, che consente di prendere confidenza con i mezzi e le varie piste, indisturbati dal traffico avversario.
A proposito delle gare, bisogna ricordare come lo spirito di queste sia ora cambiato, grazie all'utilizzo di divertenti power-up.
Raccogliendo le monete sparse per i circuiti, infatti, potremo attivare una specie di slot-machine che come vincita rilascia preziosi gadgets e potenziamenti di vario genere, da usare contro i nemici: mine, bombe, missili, cariche turbo e pozioni di invisibilità non ne sono che una piccola parte, anche se la torta è composta da un totale di 17 power-up differenti.

Una delle innovazioni che maggiormente mi hanno colpito è senz'altro l'opzione di replay, che consente di rivedere l'intera gara, cambiando un fottio di inquadrature diverse.
La cosa più bella però è la possibilità di salvare i replay su memory card (pensate che potrete salvare fino a 100 replay!), personalizzando a piacere il nome degli stessi. Vi assicuro che la loro qualità è

NON MALE COME SEQUENZA, NON TROVATE?

SARÀ, MA QUEST'INQUADRATURA NON MI SEMBRA PROPRIO IL MASSIMO...

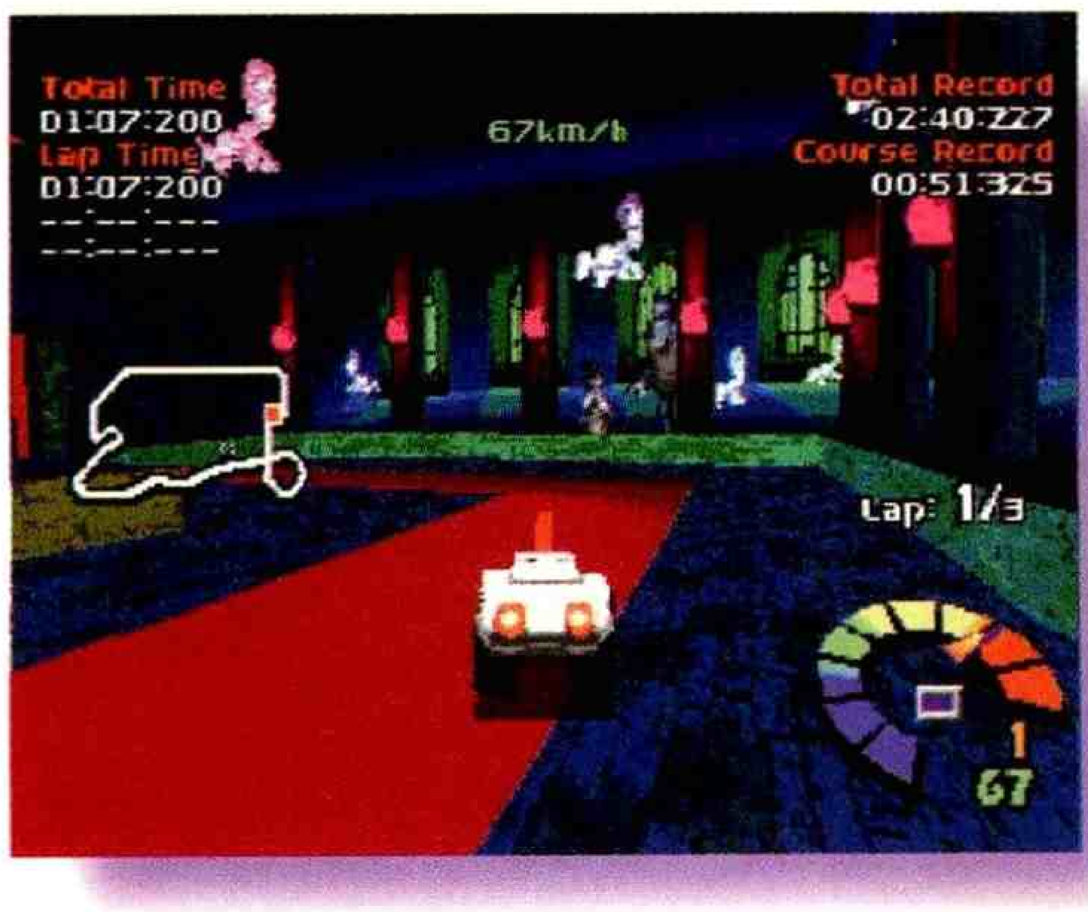
QUESTO MI RICORDA CHE DEVO FINIRE UN MODELLINO DA DUE MESI...

AIUTO, IL MAL DI MARE...

spettacolare e non c'è niente di meglio che guardare i giri più belli in assoluto relax.
Tra le altre opzioni ecco il modo Two Players Battle che consente di linkare insieme due Playstation e divertirvi a sfidare gli amici.
La modalità split-screen è stata cancellata, ma nella confezione sono contenuti due CD di *Motor Toon 2*, che consentono però un solo utilizzo complementare: in poche parole, il secondo CD funziona solamente nel collegamento in link e non singolarmente.
Dopo tutto questo, la valutazione sarebbe già più che positiva, ma a completare le cose ecco arrivare la vagonata di extra e sottogiochi (spiegati dettagliatamente negli appositi box) e soprattutto un sonoro e una sezione grafica da infarto.

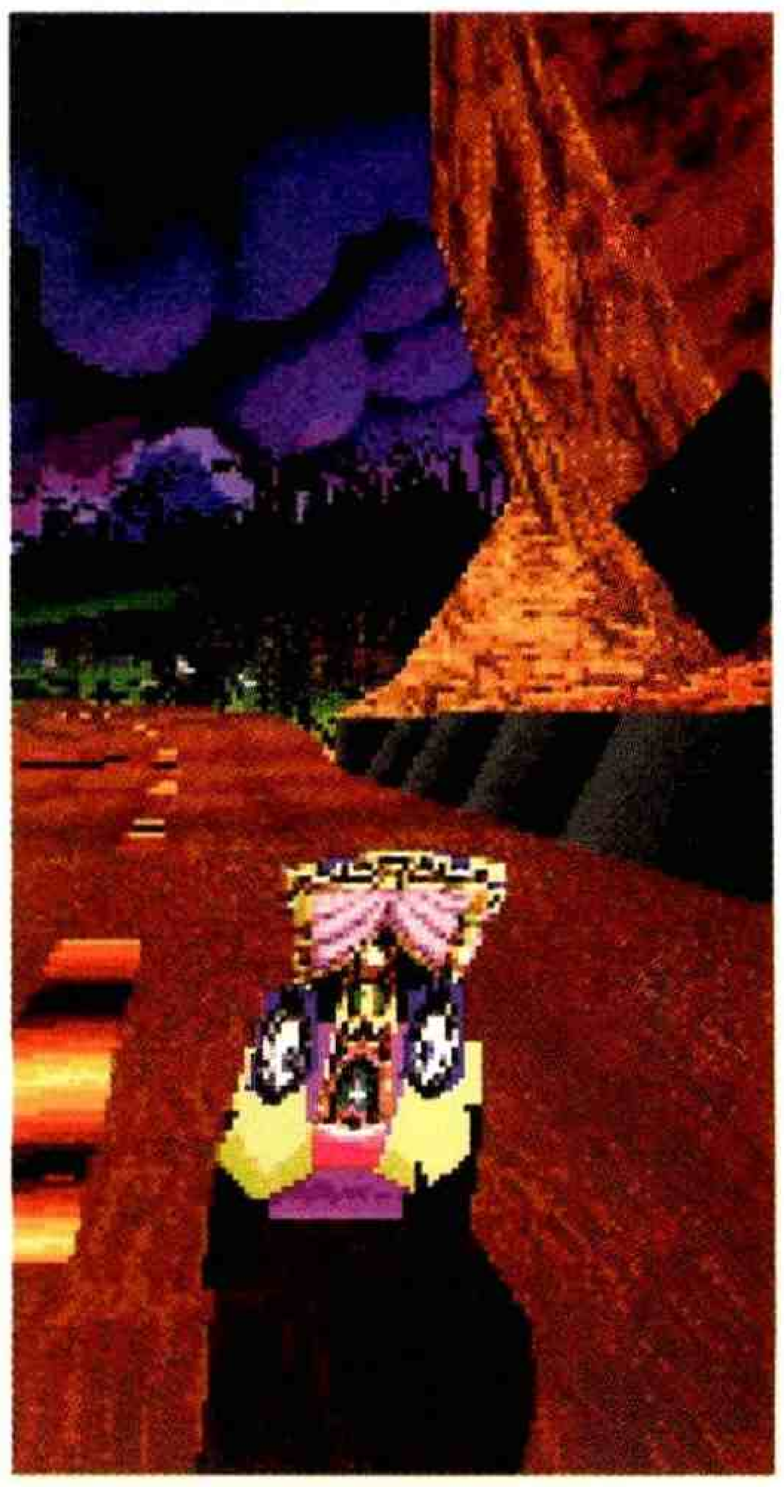
L'engine originale del gioco prevedeva l'utilizzo di poligoni, arricchiti prevalentemente da stupendi colori ed effetti di gouraud shading che donano sfumature "impossibili" agli stessi. In *Motor Toon 2*, oltre a conservare tutto questo, è stata aggiunta una massiccia dose di texture che abbelliscono incredibilmente la grafica, senza per questo provocare rallentamenti.
L'aggiornamento video infatti, si mantiene elevato, con oltre 30 frame per secondo e il 3D è complessivamente più pulito e nitido, con colori ed effetti di luce che non si sono mai visti in nessun'altra produzione a 32-bit: la sensazione è difficilmente esplicabile e le foto non rendono sicuramente giustizia a tanto splendore, ma sono certo che vedendo il gioco

in movimento e possibilmente su un TV o un monitor degno di tale nome, rimarrete a bocca aperta nel contemplare la perfezione e la cura nei particolari che questo motore grafico possiede! *Motor Toon 2* è insomma un gioco originale, straricco di contenuti e con una particolare attenzione nei riguardi dell'occhio che, come sempre, vuole la sua parte: in poche parole, per ogni appassionato di giochi di guida che si rispetti un acquisto



PERCORSI CORSI DI CORSA E RICORSI IN CORSIVO

Motor Toon 2 offre inizialmente una scelta di cinque circuiti sui quali misurarsi.
Ognuno di questi è naturalmente ambientato in località differenti e si distingue dagli altri per la particolare conformazione che ne caratterizza il livello di difficoltà.
Finendo la modalità championship a livello normal e classificandosi in prima posizione, diventa però disponibile un nuovo set di piste per un totale di dieci.
Queste ultime, non sono altro che le versioni al contrario delle cinque originali, ma oltre ad invertire l'ordine di percorrenza, le piste extra sono dotate di una veste grafica rinnovata riguardante i fondali, che in parte riesce ad attenuare le sensazioni di deja-vù, assicurando quindi una buona varietà ai giocatori.



Toon Village

La prima pista su cui misurarsi è una corsa notturna, ambientata in una splendida e suggestiva città. Sulle prime, distratti dalla bellezza dello scenario e sopratutto dagli incredibili effetti di luce, sarà difficile ottenere prestazioni di rilievo; Toon Village comunque, non è sicuramente uno dei circuiti più impegnativi anche se alcune curve e tornanti a pendenza variabile, potrebbero causare qualche problema ai meno esperti.

Toon Island II

Fedele trasposizione del primo circuito presente nel vecchio *Motor Toon*, Toon Island II è infatti un riuscito remake del predecessore; aumenta il livello di dettaglio e cambia leggermente il paesaggio, ma la sostanza rimane pressochè immutata: un bel tracciato ambientato in una lussureggiante isola tropicale e caratterizzato da una conformazione ideale per gli amanti della guida "tecnica". Dopo il primo rettilineo iniziale infatti, ecco che Toon Island II si snoda in una divertentissima sezione ricca di curvoni veloci, esse e varianti da urlo : ecco una pista che ogni racing game dovrebbe possedere!

Crazy Coaster

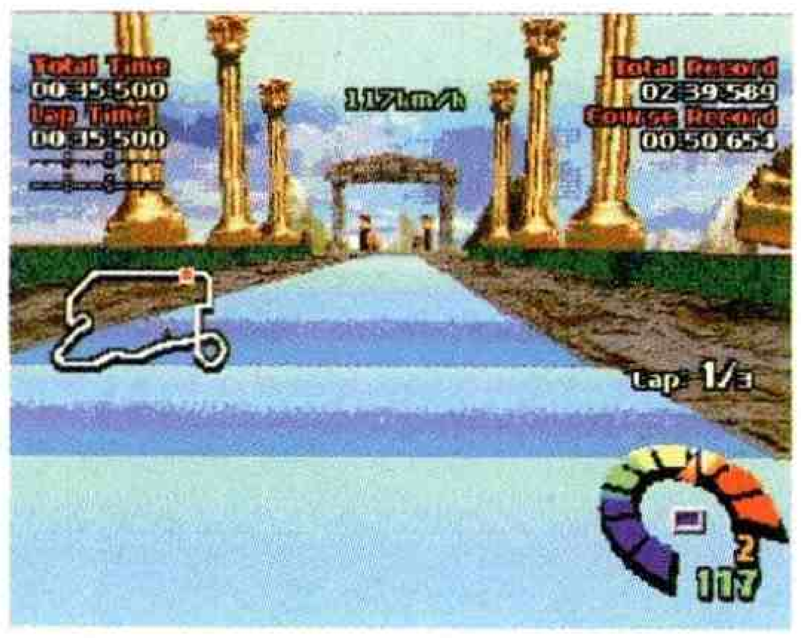
Questo assurdo percorso è di certo dedicato a tutti gli amanti ed estimatori di *WipEout*, a causa della bizzarra conformazione e sopratutto dell'ambientazione che lo caratterizzano. Crazy Coaster è essenzialmente una pista sopraelevata ricca di salti e curvoni slivellati, che mettono a dura prova le caratteristiche di tenuta dei vari mezzi: in questo tracciato infatti, la vittoria è strettamente collegata con la bravura del giocatore, ma in primo luogo con le doti del mezzo selezionato, che deve avere una buona tenuta ed un ottima maneggevolezza. A questo proposito, Pricess Jean, Bolbox e Billy the Tough sono i migliori candidati sulla piazza.

Gulliver House II

Anche questa pista è una vecchia conoscenza ripresa dal primo *Motor Toon*. Ambientata nella casa del gigante Gulliver, questo circuito è in assoluto uno dei più pazzi e strampalati che mente umana potesse concepire. A dire il vero rispetto al vecchio tracciato, questa seconda edizione rimane invariata per quanto riguarda il percorso, che comunque impegna in maniera considerevole per l'abbondanza di curve ed oggetti da evitare; il discorso cambia invece quando si parla di grafica: tutta l'ambientazione è stata migliorata nei minimi particolari, grazie a stupendi effetti di luce e colori molto più accesi che aumentano di molto, la qualità dell'impatto visivo.

Haunted Castle

Se c'è una cosa innegabile, oggettiva, assoluta e che in poche parole non può essere messa in discussione, questa è proprio la fantastica grafica che contraddistingue le varie piste in maniera più o meno marcata e che non ha praticamente rivali nel settore casalingo, eccezion fatta per *Ridge Revolution*, anche se i due stili sono profondamente diversi. I vari circuiti in effetti sono a dir poco impressionanti, ma uno tra tutti in particolare, ha aperto una breccia nel mio cuore: Haunted Castle. Sarà per l'ambientazione, per gli incredibili effetti di luce o colore, o forse ancora per la miriade di poligoni su schermo, ma è certo che questa pista, merita a ragione il titolo di incredibile ! Desiderosi di vedere sbavare gli amici o cosa più divertente, la fine di un saturniano frustrato? Mostrate loro questa delizia e vi assicuro che non rimarrete delusi, parola del sottoscritto!



GOODIES, BONUS E LIVELLI EXTRA VARI

Goodies, ossia quattro giochi al prezzo di uno.
Motor Toon 2 dispone di cinque livelli di difficoltà, così da permettere una sfida accettabile sia ai giocatori meno esperti che a quelli più bravi. Disputando poi la modalità campionship e classificandosi primi alla fine delle cinque gare, il pilota viene premiato con una serie di aggiunte extra e fantastici sottogiochi. Da notare come nei primi tre livelli di difficoltà sia possibile l'utilizzo degli svariati power-up all'insegna della scorrettezza più completa, mentre negli ultimi due (professionist ed expert), questi non siano disponibili, obbligando i giocatori a dare il meglio di sé stessi ed evidenziando un aspetto più serio e simulativo riguardante le gare stesse.

Livello Easy: personaggi segreti
I cinque mitici mezzi del primo *Motor Toon* sono stati conservati insieme ai loro stravaganti piloti, anche se alcune varianti sono state introdotte, modificando in parte la guidabilità delle varie vetture.
Concludere il campionato a livello easy non è certo un impresa impossibile, ma nonostante questo il premio ai primi classificati non è certo da sottovalutare. Si tratta di tre vetture extra più difficili da padroneggiare, ma guarda caso più competitive e con prestazioni in media superiori, rispetto alle cinque iniziali: Ching Tong Shang con il suo prototipo verde, è di certo il mio preferito!

Livello Normal: piste extra.
Per i vincitori del campionato a livello normal, ecco arrivare fresche fresche, cinque piste extra per un totale di dieci.
In effetti queste ultime, sono le versioni al contrario dei circuiti normali, ma grazie all'inversione del senso di marcia e sopratutto, di una veste grafica completamente rinnovata (nella grandissima maggioranza, i fondali sono molto diversi dagli originali), si ha la sensazione di percorrere piste completamente nuove.

Livello Hard: Tank Combat.
Avete presente *Cybersled* e *Assault Rigs*? Terminate il torneo a livello hard, e *Motor Toon 2* vi regalerà il primo sottogioco: una battaglia di carri armati all'interno di arene poligonali!
Più che un sottogioco, comunque, Tank Combat è un vero e proprio titolo a sè, che senza raggiungere livelli di complessità eclatanti, non è nemmeno da sottovalutare. Le macchine di *MT2*, prendono così la forma di carri da combattimento e selezionandone una, dovrete affrontare le rimanenti in un testa a testa abbastanza impegnativo, all'interno di terreni dalla conformazione variabile.

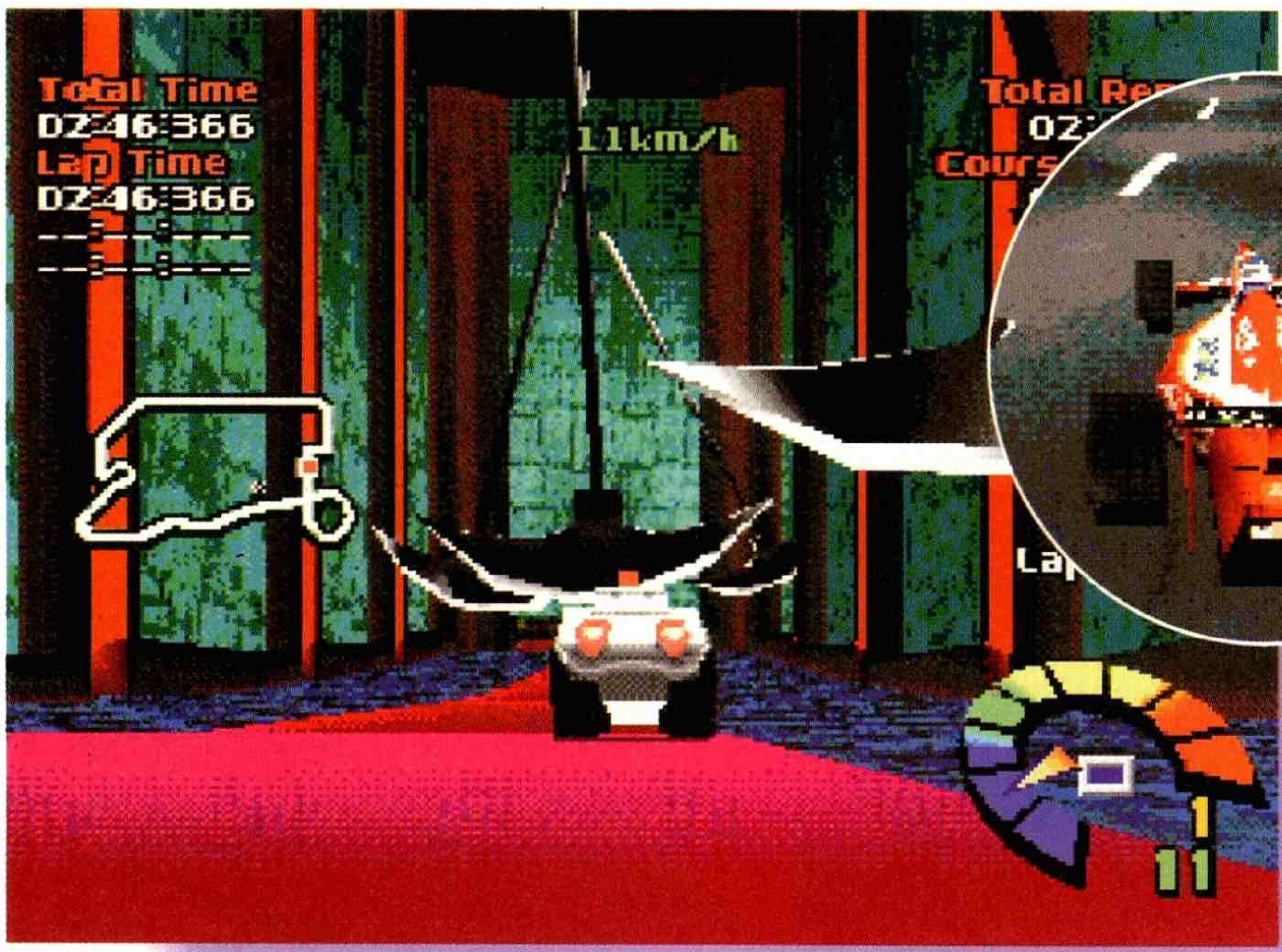
Livello Pro: Submarine X.
Se la battaglia navale è stato uno dei giochi più amati nella vostra infanzia, vi basterà vincere a livello professionist e godervi la copia esatta, in versione poligonale, del rudimentale giochillo che impazzava sui banchi di scuola.
Naturalmente, ora avrete come avversario una PS-X, ma vi assicuro che il divertimento è sempre abbstanza buono.

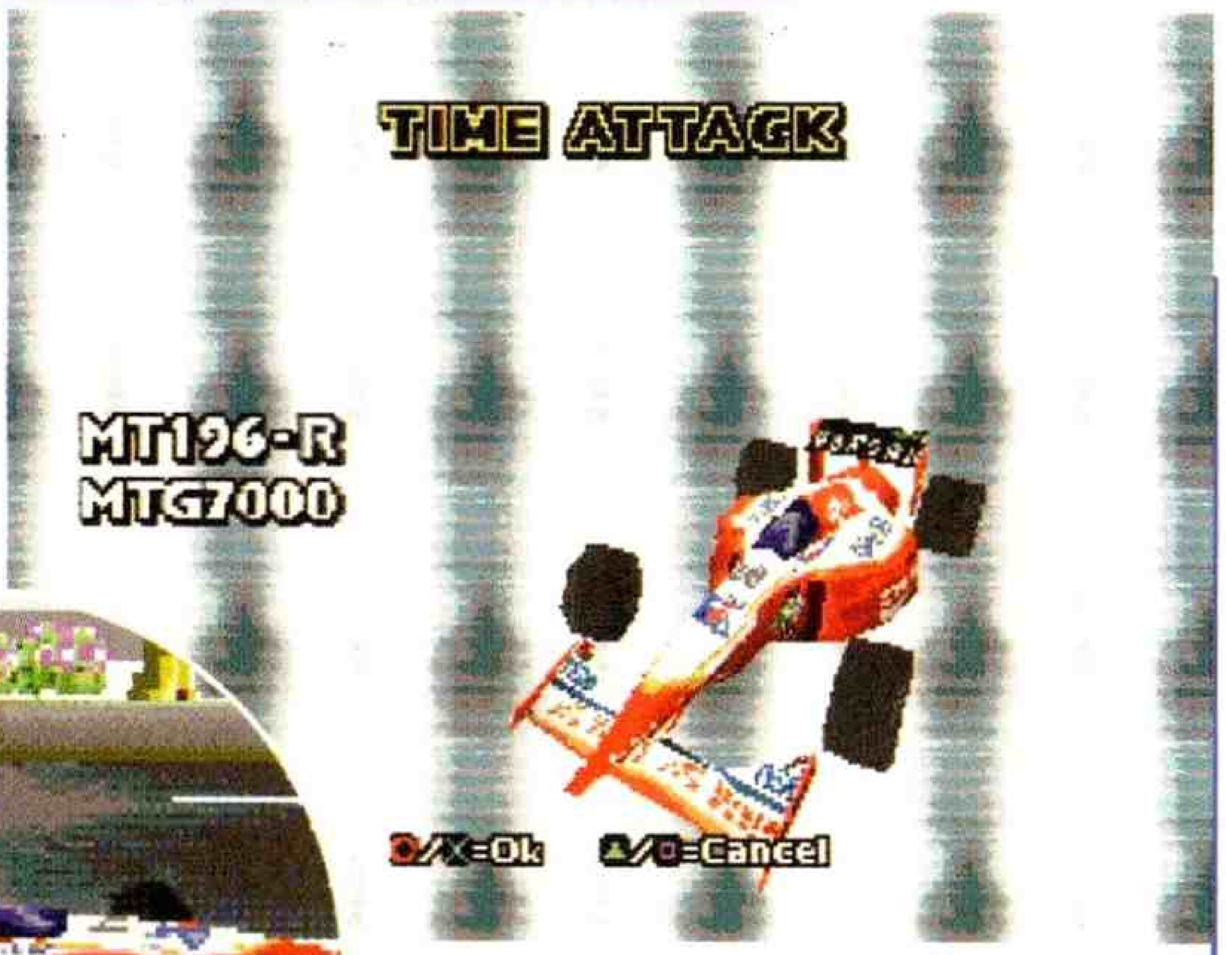
Livello Expert: Motor Toon R.
Devo ammettere che vincere il campionato a questo livello di difficoltà, non è certo una cosa facile e sulle prime, potrebbe creare qualche frustrazione ai giocatori meno abili, scoraggiandoli nell'impresa. In effetti, l'abilità avversaria è in questo caso molto alta, ma del resto non mi pare che la parola "expert" significhi "pivello", o sbaglio?
Comunque, se posso permettermi un suggerimento, vi consiglio di utilizzare la locomotiva di Billy the Tough, un mezzo non molto veloce, ma che in compenso risulta inarrestabile e con una tenuta di strada eccellente, anche se purtroppo (data l'assenza di pneumatici) non può sbandare.
Ad ogni modo anche con questa la vittoria a punti sarà un'impresa ardua, ma per i fortunati, la sorpresa giustificherà le sette camicie sudate: *Motor Toon R* è l'ultimo dei sottogiochi (dato insieme al file "read me", contenente curiosità sul gioco e foto inedite sui programmatori) e guarda caso anche il più bello.
MTR, è in pratica un titolo di corse, non più fumettoso e dall'aspetto cartonesco, ma dotato di grafica (e sopratutto comportamento delle vetture) realistica e fedele alla realtà.
Sulla pista Toon Island 2, potrete misurarvi in una divertente sfida contro voi stessi, gareggiando nella modalità "time attack", cercando di battere i vostri records.
Sono presenti due vetture, con una velocissima e super assettata formula uno, e una potente vettura granturismo americana che per la tendenza alla sbandata, risulta impegnativa ma gratificante da padroneggiare.
In *Motor Toon R*, le macchine sono ricoperte da bellissime texture, mentre il fondale è stato sacrificato (poligoni solamente ombreggiati) per una fluidità e velocità senza paragoni, con circa 60 frame per secondo!!!

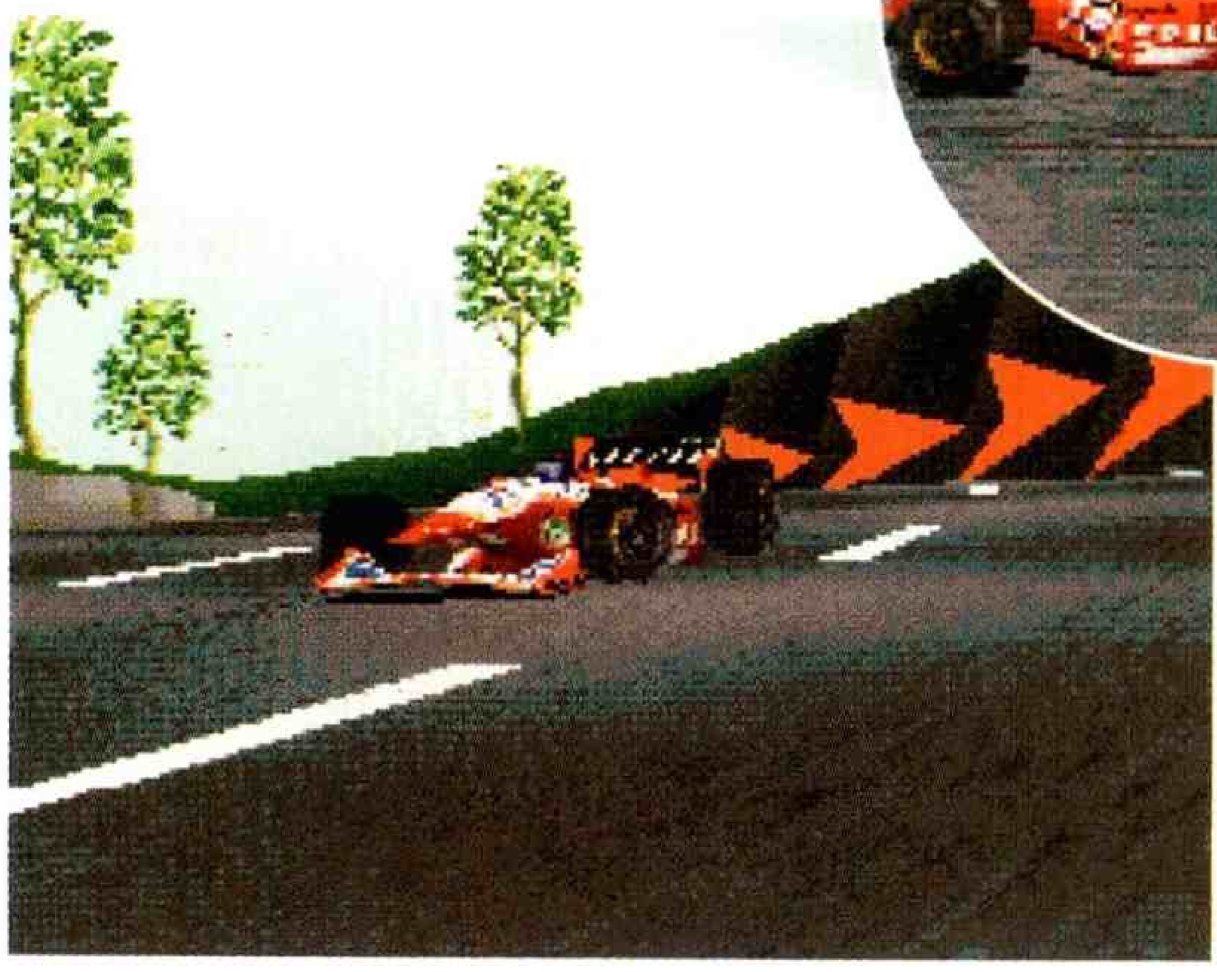
COMMENTO

MAX

Quando si parla di sequel sembra quasi che con il passaggio dal primo al secondo episodio l'aumento qualitativo sia sottointeso, ma ultimamente alcuni seguiti di giochi usciti tempo fa hanno purtroppo deluso le aspettative dei giocatori. Il fatto è che migliorare la perfezione non è certo una cosa facile ed è chiaro che per la voglia di strafare i programmatori finiscano per commettere qualche errore che, irrimediabilmente, compromette la valutazione finale. Certo, la seconda generazione di titoli Saturn è sicuramente più valida, ma del resto, ditemi cosa ci voleva a migliorare le boiate della prima? Guardate invece questo *Motor Toon 2* e raffrontandolo con il primo episodio, già molto valido, non crederete ai vostri occhi: opzioni e modalità di gioco fino alla nausea, una giocabilità e longevità grandiose unite ad un'ambientazione tutto sommato originale e una grafica e sonoro da paura. Questo è quello che si chiama un sequel e chi aveva sottovalutato mamma Sony, non aveva capito proprio un bel nulla!







COMMENTO

SIMON

Il primo *Motor Toon Grand Prix* mi aveva sicuramente divertito e devo dire che rimane tuttora uno dei mieie giochi per Playstation preferiti, ma guardando questo secondo episodio devo ammettere che ho iniziato a perdere la bava copiosamente!
Io non so cosa i ragazzi della Bandit mangino a colazione, ma visti i risultati mi piacerebbe tanto seguire la stessa dieta.
Il fatto è che Motor Toon Grand Prix 2 ha tutte le qualità per calamitare le attenzioni dei più esigenti e basta guardarlo in demo per rendersene conto; la grafica, secondo il mio punto di vista, dimostra finalmente che anche il videogioco può essere considerato "arte". Sì, vabbé, forse esagero, ma certe sfumature e accostamenti di colore lasciano veramente con la mascella spezzata.
Quando poi si inizia a giocare, si corre veramente il rischio di perdere la testa e posso assicurarvi che stavolta non sto esagerando!

GRAFICA
94 95

SONORO

GIOCABILITA'
94 96

LONGEVITA'

GLOBALE
95

eccezionale con CD-ROM

a sole lire 12.900

DAL NUMERO DI GIUGNO CD-ROM OGGI, LA VERA GUIDA ALLA MULTIMEDIALITÀ, È IN EDICOLA AL PREZZO INCREDIBILE DI 12.900 LIRE.

IN OGNI NUMERO RECENSIONI E DEMO DEI MIGLIORI PRODOTTI MULTIMEDIALI

Appuntamento in edicola ogni mese con CD-Rom Oggi

La prima, la migliore!

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	ARCADE/ADVENTURE
VERSIONE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1
CREDITI	SALVATAGGI
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

FADE TO BLACK

Introducendo questo gioco da un punto di vista meramente cronologico *Fade To Black* ha inizio proprio la dove *Flash Back* era finito. All'alba dell'anno 2190 un giovane studente spaziale si trova in gita con la sua classe su di una gigantesca astronave; l'atmosfera è assai spensierata però, come tutte le cose belle, anche questa esperienze è destinata a concludersi in maniera piuttosto tragica. Infatti, per qualche motivo a noi oscuro, il giovane studente si trova coinvolto, insieme al suo insegnante di disegno tecnico (che per la cronaca verrà freddato all'inizio del gioco da una squadra di droidi), in un intricato complotto planetario che, tanto per cambiare, vede come oggetto della disputa il controllo dell'intero sistema solare. Scoperto tramite la soffiata di un bidello al quale Conrad doveva un fortuna in merendine, il giovane viene preso e rinchiuso all'interno di una enorme prigione di massima sicurezza ad opera dei malefici Morph.
Si tratta di una razza di alieni mutanti che già avevamo avuto modo di incontrare nei precedenti giochi targati Delphine e che ora hanno deciso, dopo un lungo periodo di letargo, di lanciarsi alla conquista della federazione terrestre.
Infatti grazie alla loro invidiabile capacità di cambiare aspetto nel modo che più gli aggrada, questi simpatici visitatori hanno già iniziato a sostituirsi ai vari membri della federazione terrestre tanto che il rischio di una dominazione aliena appare ormai imminente. Naturalmente toccherà a voi, nei panni di Conrad, tentare di fermare il folle piano di questi trasformisti spaziali tuttavia esiste un piccolo inconveniente. Infatti, se ve lo foste già dimenticati, il nostro caro Conrad giace prigioniero all'interno di una tetra e lugubre prigione il che vuol dire che, prima di tutto, dovremo riuscire a far evadere il nostro baldo giovane magari utilizzando la classica lima nascosta all'interno dell'ancor più classico tozzo di pane. Potremo così dirigerci verso l'uscita della prigione avvalendoci, oltre che del nostro infallibile sesto senso, anche della preziosa "collaborazione" dei vari droidi che incontreremo lungo il nostro cammino.

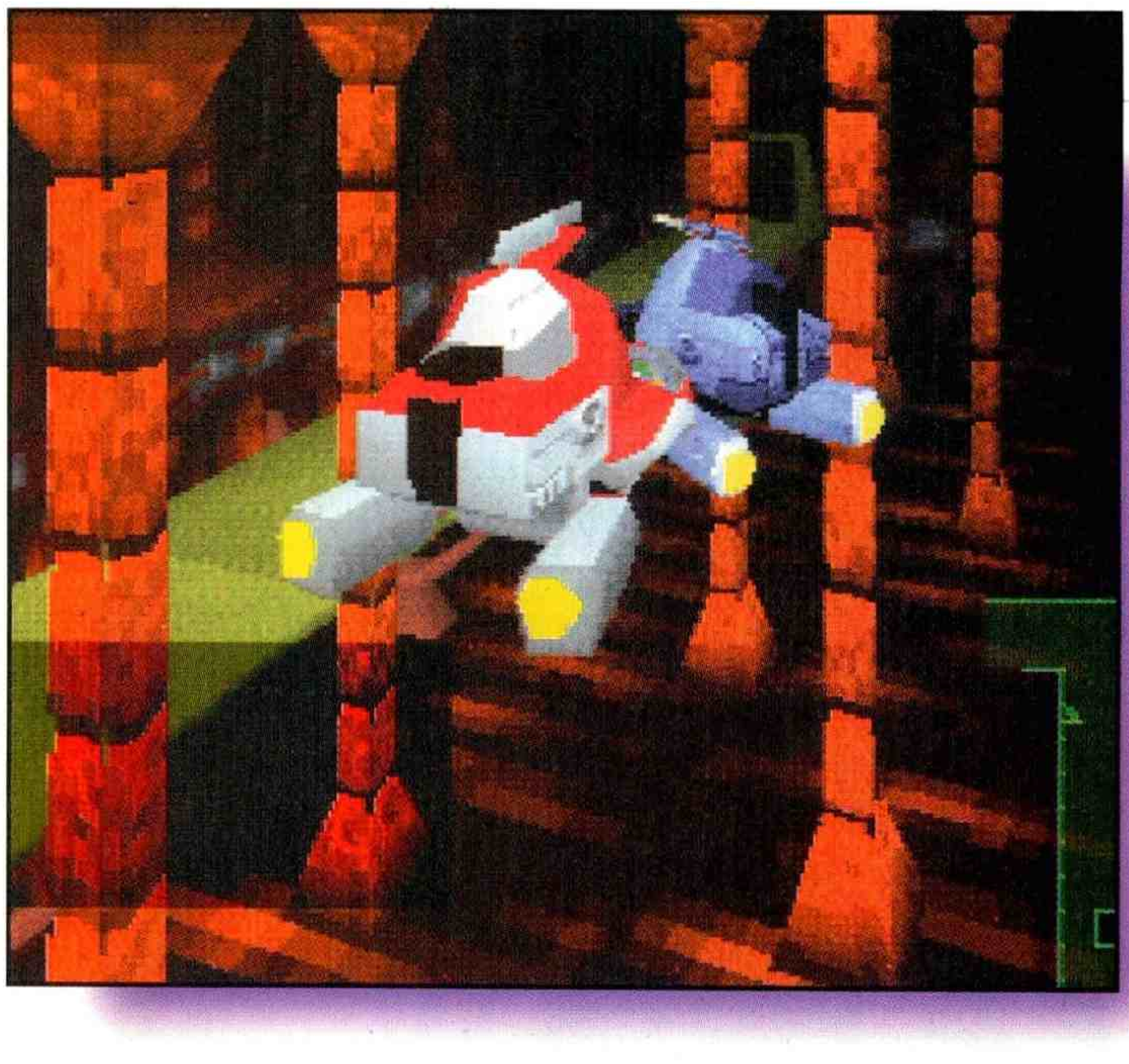
LOOK AT ME!

Indubbiamente l'elemento che differisce *Fade To Black* dalla maggior parte degli arcade/adventure usciti fino ad oggi è da ricercarsi nella sua

particolare veste grafica. Infatti, a differenza dei suoi predecessori, il titolo in questione si avvale di un particolare codice che ha permesso ai programmatori di sfruttare in maniera più che soddisfacente le grandi capacità di gestione del 3D offerte dalla PlayStation creando un gioco basato su di una serie di locazione e di personaggi interamente realizzati tramite l'ausilio di poligoni mappati. Inoltre, come se tutto ciò non fosse già più che sufficiente, i programmatori si sono anche avvalsi dell'ausilio di un nuovo sistema di animazione: il motion capture.
Grazie a questa nuova tecnica è stato infatti possibile trasportare su computer i movimenti compiuti da una

EHI, MA QUESTO È L'ULTIMISSIMO MODELLO DI SCHIACCIASASSI SPAZIALE, CON AUTORADIO E TURBINA INCORPORATE!

serie di attori che sono stati utilizzati come base per la creazione delle varie animazioni dei personaggi.
Inoltre, come era già accaduto in *FlashBack* ed in *Another World*, anche in *Fade To Black* ci sarà data la possibilità di interagire con tutta una serie di personaggi, possibilità che, in diverse situazioni, diverrà una vera e proprio necessità.
Il superamento di alcuni ostacoli o la risoluzione di determinati enigmi infatti costringerà il giocatore ad usufruire della collaborazione di altri personaggi presenti nel gioco che però, nella maggior parte dei casi, richiederanno in cambio dei loro servigi varie contropartite che andranno dalla loro liberazione, alla eliminazione di alcuni droidi o, addirittura, alla merendina che portiamo nel nostro zainetto!



CAMERE, CAMERETTE E CAMERINI

L'elemento che rende questo *Fade To Black* profondamente differente dagli altri titoli della Delphine usciti in precedenza riguarda, fondamentalmente, il suo l'aspetto grafico. A differenza di *Flashback* infatti qui i programmatori hanno optato, invece che per il classico 2D, per una serie di scenari e di personaggi in 3 dimensioni il che ha permesso loro di realizzare un prodotto estremamente curato ed in grado di offrire al giocatore una libertà d'azione veramente notevole. Inoltre a differenza di altre avventure in 3D di recente produzione (leggi *Resident Evil* o *Alone In The Dark*) nelle quali le telecamere risultavano "bloccate" in posizioni predeterminate, *Fade to Black* presenta un sistema di inquadrature dinamico, ovvero in grado di seguire passo passo i movimenti e le varie azioni compiute dal nostro eroe. Potrete così camminare in tutte libertà, ispezionando ogni angolo angolo dei vari livelli nel modo che più vi aggrada, senza dover sottostare a tutte quelle limitazioni ed a quei fastidi derivanti dell'utilizzo delle classiche inquadrature fisse.

FADE TO BLACK VS RESIDENT EVIL

Lo so, è una cosa poco piacevole però bisogna farla! Già mi immaginano infatti le tonnellate di telefonate di persone pronte a tempestarci con domande del calibro "ma allora cosa è meglio, *Fade to Black* o *Resident Evil*?". Per questo motivo, per evitare di essere subissati da valanghe di fax, telegrammi, cablogrammi, istogrammi e cardiogrammi abbiamo deciso, dopo una lunga e quanto mai intensa riunione redazionale, di proporvi il nostro, personalissimo, giudizio su questi due prodotti. Partiamo dall'inizio. Dal punto di vista meramente tecnico bisogna dire che *Fade To Black* presenta una serie di elementi che lo rendono superiore al titolo di casa Capcom. Grazie al sistema di camere mobili infatti, il giocatore gode di una libertà d'azione molto maggiore rispetto a quella di *Resident Evil* che, per quanto possa essere ben fatto, ripropone lo stesso schema di gioco di titoli quali *Alone In The Dark*. Sul piano invece della longevità di gioco bisogna dire che, a grandi linee, entrambi i prodotti garantiscono al giocatore ore ed ore di sano divertimento anche se, ad essere del tutto onesti, bisogna dire che i differenti finali ed i vari extra presenti nel titolo Capcom gli fanno guadagnare un paio di punticini in più sul mio personalissimo cartellino. Per quello che concerne invece lo scenario e le varie ambientazioni di gioco beh, qui la scelta spetta solo a voi: se siete dei fan dell'horror che adorano splattare zombie e massacrare schifide creature a suon di revolverate sul grugno allora *Resident Evil* è il gioco che fa per voi. Se invece impazzite per le saghe stellari e per i titoli con ambientazioni spaziali e desiderate un gioco nel quale l'elemento esplorativo si pone sullo stesso piano di quello dell'azione allora *Fade To Black* è il vostro gioco ideale. Tirando le somme direi che, probabilmente, *Fade To Black* offre al giocatore una maggiore libertà d'azione rispetto al titolo Capcom tuttavia direi che si tratta di due prodotti basiti su ambientazioni e meccaniche di gioco abbastanza differenti e quindi ritengo che, alla fine, la scelta di uno dei due giochi sarà dettata esclusivamente dal loro background. In ogni caso comunque state pure tranquilli: non vi beccherete certo un bidone!

MORTO E SEPOLTO

Un'altra delle caratteristiche di *Fade To Black* è costituita dalla grande varietà di situazioni nelle quali potrete far perire il nostro povero Conrad! Potrete infatti farlo morire in tutta una serie di modi a dir poco atroci tuttavia vi rammento che, nonostante la cosa potrà sembrarvi strana, il vero obbiettivo del gioco è quello di arrivare sani e salvi alla fine dell'avventura e non quello di riuscire ad entrare nel Guiness dei primati come lo spezzatino umano più grande del mondo!

FARSI STACCARE IL NASONE DA UN MOSTRO DEL GENERE NON È PROPRIO IL MASSIMO DELLA VITA.

SE VOLETE UNA TINTARELLA MODELLO "POLLO ARROSTO", IL PAVIMENTO ELETTRIFICATO FA PER VOI.

...E POI DICONO CHE A PARLARE CON LE PIANTE SI FA SOLO LORO DEL BENE!

CALMATI AMICO... IN FONDO TI AVEVO SOLO CHIESTO SE POTEVI CHIUDERE UN OCCHIO!

CREDO PROPRIO CHE STAVOLTA ABBIATE ESAGERATO CON I BAGNI DIMAGRANTI A BASE DI ALGHE.

MOSTRO O SON DESTO?

Lo so, è triste (ed anche un po' pericoloso a dir la verità!) purtroppo però anche in *Fade To Black* il nostro povero Conrad sarà costretto ad affrontare tutta una serie di creature che cercheranno di arrestare in ogni modo la sua corsa verso la libertà.
Per far ciò i baldi pischelli alieni si avvarranno di tutta una serie di armi più o meno naturali in grado di infliggere al nostro personaggio una quantità di danni veramente notevole. Fortunatamente anche qui con il progredire del gioco potremo rimpinguare l'arsenale del nostro aitante giovanotto con tutta una serie di gadget altamente distruttivi tra i quali vi segnaliamo, oltre alle consuete pistole laser ed ai razzi a ricerca, anche un bazooka davvero sfizioso!

MORPH TROOPER

I morph sono tra i mostri più comuni del gioco. Fortunatamente le loro armi non sono molto potenti però fate bene attenzione a non farvi cogliere impreparati dai loro attacchi; correreste il rischio di venir eliminati molto rapidamente.

SPIDER DROID

Questo robot dall'aria alquanto beota è uno dei mech più resistenti dell'intero gioco. La sua grande corazza gli consente infatti di assorbire un numero di colpi semplicemente smodato quindi, se non volete impiegare un paio di anni per eliminarlo vi converrà utilizzare qualche arma più potente della vostra classica pistola di ordinanza.

MORPH SERGEANT

Più rapidi e meglio armati dei Morph questi aspiranti generali sono in gradi di eliminare il nostro povero Conrad in maniera rapida ed altamente dolorosa. La loro tattica preferita è quella di tentare di far indietreggiare il loro obbiettivo bloccandolo in una zona senza via d'uscita. Una volta fatto ciò i maledetti caricano in massa il loro nemico che, il più delle volte, viene eliminato senza grosse difficoltà.

WALKER ROBOT

Questo droide di difesa è uno degli avversari più lenti di tutto il gioco, tuttavia il suo arsenale di armi risulta talmente potente da poter eliminare il nostro Conrad con un paio di colpi ben assestati. La tecnica migliore per eliminarli è quella di effettuare rapidi spostamenti in modo da non farsi mai inquadrare cercando, al contempo, di mettere a segno qualche buon colpo. Fate quindi molta attenzione quando vi trovate impegnati in un combattimento con questi robot e ricordatevi che, in fondo, la miglior difesa è sempre la fuga!

PURPLE PEOPLE EATER

Un mostro molto grosso contro il quale dovrete utilizzare le armi più potenti del vostro arsenale. Colpitelo a distanza e non lesinate granate, missili e qualunque altro oggetto contundente und altamente esplosivo in vostro possesso; una volta che lo avrete addosso farete molta fatica a togliervelo di torno!

BULL MORPH

Anche questo robottone vanta una discreta resistenza ai colpi unita ad un buon arsenali di armi. La sua preferita tuttavia rimane sempre la sua enorme mascella con la quale è in grado di strapparvi, in un solo colpo, entrambi i lobi delle orecchie. Occhio quindi altrimenti correrete il serissimo rischio di perdere i vostri adorati orecchini punzonati Tiffany!

SENTRY DROID

Nato come versione economica del Walker anche questo robot presenta tutte le caratteristiche del classico mech sentinella. La tecnica migliore per riuscire a batterlo è quella di alzare velocemente i tacchi e mettersi a correre come dei disperati nei corridoi fino a quando il poverino non avrà esaurito le batteria. A quel punto potrete anche tornare indietro e riempirlo di piombo.

PATROL DROID

Altro giro, altro robot. Questa volta si tratta di un modello primavera estate, molte leggere e scattante. La sua dotazione di serie include oltre ai classici scudi di difesa anche un piccolo ma quanto mai letale cannoncino laser grazie al quale, il modello in visione, è in grado di friggere un essere umano a oltre cento metri di distanza! Bene, chi è che fa la prima offerta?

COMMENTO

SHOGUN

Per tutti gli amanti delle avventure il nome della Delphine è sempre stato sinonimo di qualità e divertimento. Titoli come *Another World, Flash Back* e *Future Wars* possono essere considerate vere e proprie pietre miliari della produzione videoludica con le quali, parecchi di noi, hanno passato giorni e giorni di sano divertimento. sono stati giochi che, almeno per il sottoscritto, possono esser considerati come alcuni tra i migliori giochi mai prodotti su computer. Ora, con questo *Fade To Black*, la Delphine fa il suo ingresso nel nuovo mercato delle console a 32-bit e, ancora una volta, i risultati ottenuti dalla software house francese sono davvero stupefacenti. Tanto per cominciare la grafica vanta una fluidità ed una definizione veramente notevoli paragonabile a quella dei migliori titoli apparsi su PlayStation. Inoltre il sistema di gestione dinamico delle inquadrature consente al giocatore di godere di una libertà d'azione semplicemente senza precedenti, rendendo questo prodotto una sorta di clone tra *Doom* e *Alone in The Dark*. Oltre a ciò bisogna anche considerare che la struttura di gioco risulta molta varia (grazie soprattutto al sapiente mix di elementi arcade con fasi esplorative) oltre che caratterizzata da una gran varietà di scenari e di locazioni e che rendono questo *Fade To Black* un prodotto, non solo bello da vedere, ma anche molto divertente ed intrippante da giocare. Indubbiamente il titolo che si avvicina maggiormente all'ultimo titolo di casa Delphine è *Resident Evil* e, anche se so che quanto sto per dire lascerà interdette parecchie persone, non mi faccio il benché minimo scrupolo a dirvi che, per il sottoscritto, *Fade To Black* supera sia in varietà di situazione che in libertà d'azione il titolo targato Capcom. E' vero, probabilmente sarà una questione di gusti (in fondo *Resident Evil* ripropone la solita struttura alla *Alone in the Dark*), però di una cosa sono certo: *Fade To Black* è un gioco con i fiocchi e che dimostra, come se ce ne fosse ancora bisogna, cosa possa fare la PlayStation in campo "treddi" quando viene programmata da mani molto esperte.

CINEMA D'AUTORE

In linea con tutte le altre produzioni targate Delphine anche *Fade To Black* include tutta una serie di filmanti utilizzati per "collegare" o sottolineare le fasi più importanti del gioco. A differenza di quelle viste sia in *Another World* che in *FlashBack* le sequenza incluse in *Fade To Black* sono state realizzate utilizzando le ormai consuete piattaforme Silicon il che ha consentito ai programmatori di realizzare una serie di filmati tutti interamente renderizzati dotati di un'ottima fluidità e definizione veramente notevole. Inoltre, per la creazione delle varie musiche, i ragazzi della Delphine si sono avvalsi della collaborazione di un nutrito gruppo di artisti grazie ai quali sono riusciti a dar vita a tutta una serie di melodie a dir poco stupende e che contribuiscono ad aumentare ancora di più la grande atmosfera di cui questo prodotto è dotato.

MI SONO ROTOSCOPE UNA GAMBA!

Grazie ad nuovo sistema di animazione denominato Motion Capture i ragazzi della Delphine sono riusciti a dotare i vari personaggi ed i vari mech presenti in dosi massicce all'interno del gioco di tutta una serie di animazioni incredibilmente fluide e assolutamente realistiche.
Per far questo i programmatori si sono avvalsi della collaborazione di esseri umani in carne ed ossa ai quali è stato chiesto di "mimare" i vari movimenti che avrebbero dovuto esser compiuti dai nostri eroi. Una volta fatto ciò è stato poi possibile, tramite un sofisticato sistema ai sensori, trasportare i dati relativi alle varie animazioni all'interno dei computer con i quali sono stati poi creati i modelli in wire-frame che sono stati utilizzati poi come base per la creazione dei vari personaggi.

COMMENTO

END

La Delphine torna sul mercato con un prodotto che può essere considerato uno dei migliori arcade adventure mai realizzati su qualunque formato. Tutti gli elementi che costituiscono questo *Fade To Black* sono stati studiati fin nei minimi dettagli, non lasciando nulla al caso. Inoltre, a differenza di altri giochi che, pur vantando un'ottima veste grafica presentano una struttura rigida e datata, il nuovo titolo della Delphine consente al giocatore di avere accesso a una dimensione di gioco realmente nuova all'interno della quale il prode avventuriero gode di una libertà d'azione veramente senza precedenti. Certo, sono d'accordo, alcune inquadrature non vanteranno una spettacolarità o una atmosfera paragonabile a quelle di *Resident Evil* ma, nonostante ciò, non posso far altro che lodare il lavoro svolto dai ragazzi della Delphine che sono riusciti nella difficile impresa di creare un prodotto non solo tecnicamente ben realizzato ma anche divertente, longevo e relativamente innovativo il che non mi sembra davvero poco!

GRAFICA

93 92

SONORO

GIOCABILITA'

90 91

LONGEVITA'

GLOBALE

92

SCHEDA TECNICA

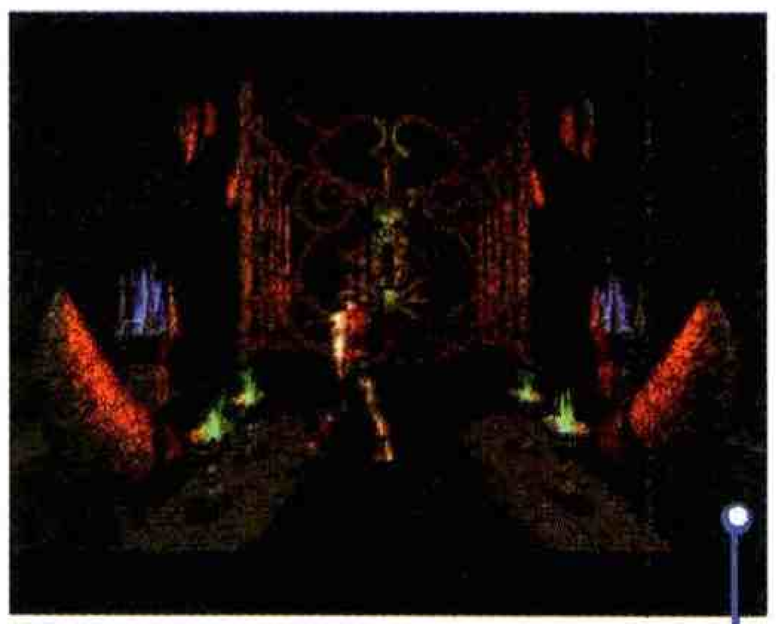
SOFTWARE HOUSE	SONY INTERACTIVE
GENERE	AVVENTURA
VERSIONE	EUROPEA
N° GIOCATORI	1
CREDITI	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	3

CHRONICLES OF THE SWORD

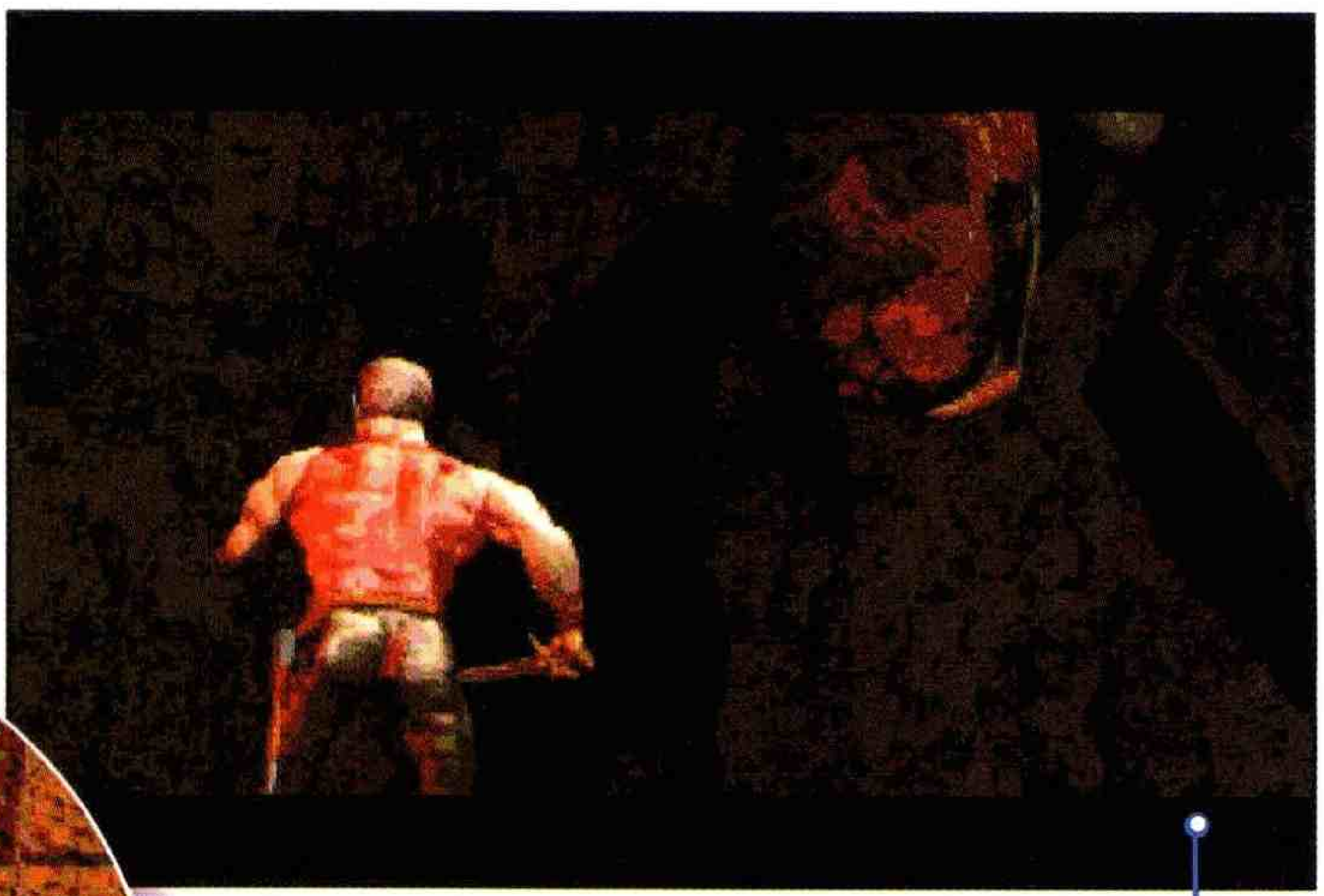
Le avventure con interfaccia "punta e clicca" sono sempre state un genere di solo appannaggio degli utenti di personal computer e, solo ultimamente, grazie all'introduzione del supporto ottico, alcuni giochi di questo tipo sono stati convertiti per console.
A questa categoria appartiene *Chronicles of the Sword* realizzato dai Syntetic Dimensions per la Sony Interactive, che ha sviluppato contemporaneamente le versioni per le due macchine.
La storia del gioco si svolge a Camelot pochi anni dopo la salita al trono di Re Arthur: impersonando il cavaliere Sir Gawain dovrete difendere il vostro re dai continui complotti della sua sorellastra Morgana e permettergli di portare a termine l'unificazione dell'Inghilterra.
Per portare a termine il vostro scopo dovrete inizialmente dimostrare il vostro onore ai cavalieri della tavola rotonda e accattivarvi l'amicizia del potente Mago Merlino, che vi sarà indispensabile per la soluzione di alcuni enigmi. Inoltre dovrete interagire con i numerosi personaggi dei gioco che vi forniranno piccoli indizi utili alla risoluzione dell'avventura.
Tra queste persone troverete numerosi protagonisti delle leggende arthuriane, dalla splendida Ginevra al prode Lancillotto.
Con lo scopo di rendere situazioni e paesaggi realistici, una grande attenzione è stata posta al dettaglio, attenzione che si è tradotta in lunghe ricerche storiche sia prima che durante lo sviluppo del gioco.
Questo ha permesso di ottenere scenografie e costumi decisamente credibili, oltre che l'utilizzo nei dialoghi di un modo di esprimersi tipico dell'epoca.
Cosa aspettate allora ad impugnare la vostra spada affilata ed indossare una scintillante armatura da cavaliere per sfidare i maghi e i mostri del regno di Camelot? State attendendo che l'accesso al disco ella vostra Playstation sia terminato?
Allora temo che dovrete aspettare ancora un po'...

A CAUSA DELLA LENTEZZA I SALVATAGGI SONO UN'OPERAZIONE FRUSTRANTE.

I MOVIMENTI DEL PROTAGONISTA SOFFRONO DI NOTEVOLI RALLENTAMENTI CHE RENDONO L'AZIONE DECISAMENTE LENTA.



COME È POSSIBILE CHE SCATTI ANCHE LA PRESENTAZIONE?



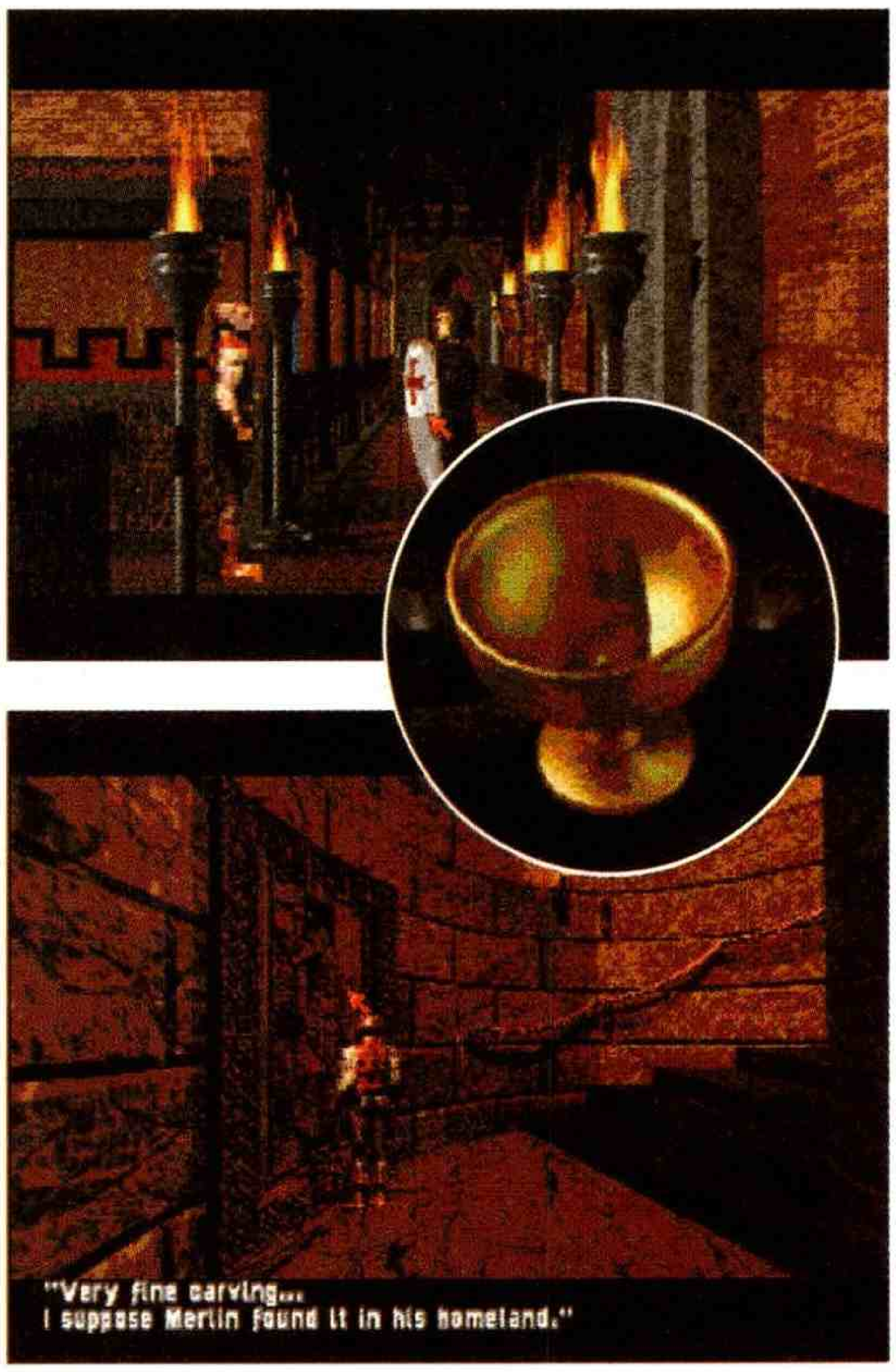
PER LA RISOLUZIONE DI MOLTI ENIGMI DOVRETE VAGARE A LUNGO PER LE STANZE DEL CASTELLO.

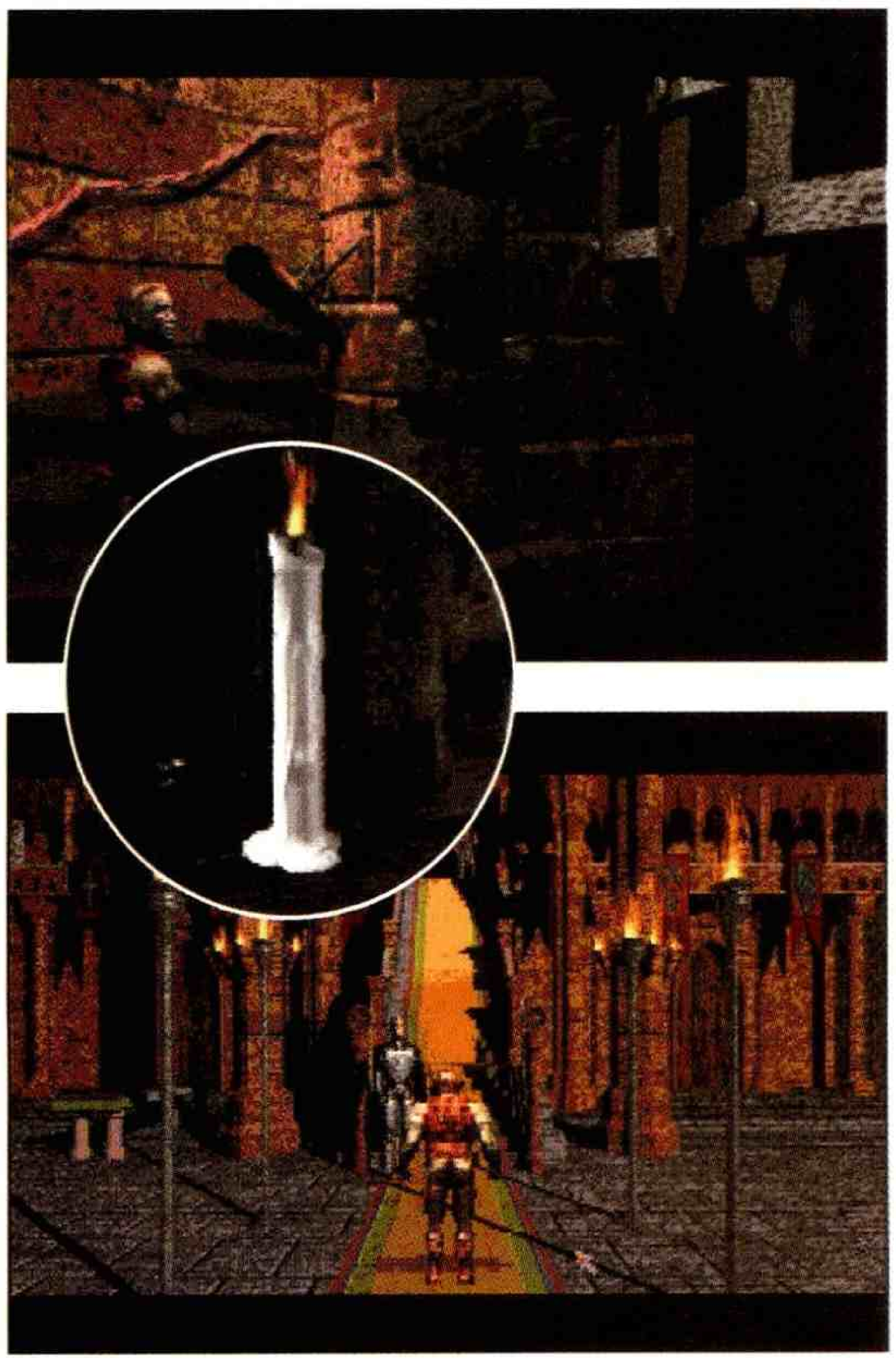
COMMENTO

PAOLO

Sembra proprio che i possessori delle console siano destinarti a non ottenere un'avventura grafica decente: persino una softwere house capace come la Sony Interactive non è riuscita ha realizzare un titolo degno dei grandi classici "punta e clicca" usciti su PC.
Indubbiamente le ricerche storiche effettuate per la realizzazione del gioco hanno dato i loro frutti per quanto riguarda la storia e i disegni delle ambientazioni, ma tutta questa grande attenzione al dettaglio è stata vanificata da una pessima realizzazione che mantiene se non amplifica i difetti della versione per personal computer.
A che servono fondali e personaggi interamente renderizzati se poi vengono mossi con una tale lentezza e mancanza di fluidità? E che dire delle sequenze in full motion che, oltre a mostrare un notevole realismo nei movimenti, presentano rallentamenti più che evidenti. Persino il tanto decantato Q-Sound è stato sfruttato al minimo offrendoci effetti sonori tutt'altro che realistici e colonne sonore noiosamente ripetitive.
Una pessima realizzazione quindi per una avventura che forse poteva fornirci quel divertimento e quell'emozioni che solo i titoli di questo genere possono infondere.

NOTATE L'ALTA DEFINIZIONE DEL NOSTRO PERSONAGGIO: PRATICAMENTE NON SI RIESCONO A DISTINGUERE LE ORECCHIE DAL NASO.





PUNTA E CLICCA

L'interfaccia usata per questo gioco è il classico sistema "punta e clicca" usato nelle avventure grafiche per PC di questi ultimi anni. Il vostro personaggio si controlla tramite un puntatore mosso per mezzo della croce direzionale del vostro pad. Cliccando su un punto qualsiasi del fondale indicherete al vostro eroe in quale direzione muoversi, mentre agendo su porte e passaggi cambierete ambiente di gioco. Quando passate con il puntatore sopra un oggetto utilizzabile questo diventa di colore rosso e, dopo aver premuto il tasto d'azione del pad, si trasforma nell'oggetto che avete preso. Ciò vi consente di sfruttare i vari items presi che potrete utilizzare con gli elementi del fondale oppure unire con gli oggetti del vostro inventario.
Quest'ultimo, accessibile con il tasto select del pad, consiste in uno scudo che presenta ai bordi quattro icone contrassegnate da altrettanti disegni. Tramite le frecce direzionali potrete scorrere i vari elementi in vostro possesso, mentre con il pulsante sul bordo potrete selezionarli ed usarli. Tramite l'occhio invece potrete esaminare l'oggetto scelto attraverso una sequenza in FMV che ve lo illustrerà in ogni sua angolazione.
Nel caso incontraste un personaggio potrete discorrere con lui usando domande prefissate che vi permetteranno di ricevere preziosi consigli al fine del gioco.

COMMENTO

DIEGO

Questo tentativo della Sony Interactive di permettere agli utenti Playstation di giocare ad avventure solitamente riservate agli utenti PC non sembra ben riuscito, ma del resto anche la versione dedicata a questi ultimi non spiccava per grandi qualità tecniche. Tutti i difetti visti nel gioco per personal computer sono rimasti intoccati, anzi amplificati dalla bassa risoluzione supportata unita alla poca memoria e alla lentezza del CD-Rom. Il risultato: dettaglio delle immagini decisamente scarso, lentezza dei movimenti e caricamenti mortalmente lunghi. Oltre a questo dovete aggiungere la presenza di numerosi dialoghi composti da domande senza collegamento tra loro che vi portano solo a perdere tempo prezioso oltre che a non risultare particolarmente realistici. Il gioco quindi risulta decisamente lento e noioso e poco adatto a utenti di console abituati ad avventure di ben altro calibro.

GRAFICA
59 50

SONORO

GIOCABILITA'
65 52

LONGEVITA'

GLOBALE
59

CIRCUIT BEAT

CHE SPONSOR È MAI "SCOT"? NON SARÀ MICA L'ABBREVIAZIONE DI SCOTTEX...

BY: Prism Arts

Dopo la parziale delusione di **Dead Heat Road**, recensito lo scorso mese, ecco far capolino all'orizzonte, un nuovo pretendente alla corona di gioco di guida definitivo. Il titolo in questione arriva dal paese del Sol Levante e prende il nome di **Circuit Beat**. Come in **Ridge Racer**, il giocatore prende parte a un torneo, può scegliere il proprio bolide tra i cinque disponibili e misurarsi contro quelli avversari, su un totale di tre circuiti dalla difficoltà crescente. Vincendo le tre gare viene data la possibilità di correre su percorsi extra: in poche parole, le versioni al contrario degli originali. Tra le opzioni disponibili ecco poi due modalità di gara differenti con Race e Battle Mode, la cui unica differenza sembra essere quella che nel modo Race si parte sempre per ultimi, mentre in quello Battle in seconda posizione. Da questa ironica e un po' pungente premessa, avrete già intuito che **Circuit Beat** non è certo il gioco di guida dei nostri sogni, anzi... Purtroppo, infatti, in **CB** i difetti non sono cosa rara: in particolare risalta la scarsa giocabilità che, unita all'eccessiva abilità avversaria, rende il raggiungimento della vittoria un'impresa frustrante. Il controllo della macchina ad esempio, sarebbe anche buono e preciso, ma l'iper-sensibilità dello sterzo rende problematica la tenuta di strada, indipendentemente dal tipo di vettura selezionata. Altra pecca è nel sistema di affrontare le curve, che di realistico ha veramente poco: in **Circuit Beat** non serve sbandare (perdereste solo tempo) e tanto meno frenare; arrivati in prossimità di una curva, anche se molto impegnativa, è sufficiente rilasciare il gas per una frazione di secondo e la macchina rientra in traiettoria come avesse quattro ruote sterzanti o, peggio ancora, un cuscino d'aria al posto delle stesse. Inoltre, nonostante i numerosi tentativi, sono riuscito a vincere solo la più facile delle tre piste: anche facendo una gara praticamente perfetta, gli avversari sembrano avere le ali e oltre a non commettere alcun errore, mantengono medie velocistiche degne di un caccia supersonico! La sfida è fondamentale, ma in questo caso la difficoltà mi sembra un attimino esagerata. A dire il vero **Circuit Beat** possiede un lato positivo, anche se del tutto insufficiente visti i difetti, a giustificarne l'acquisto: si tratta della grafica poligonale, che anche se non particolarmente elaborata, presenta uno stile molto pulito, esente da fastidiosi fenomeni di pop-up e bug nella struttura tridimensionale. Peccato per i problemi elencati in precedenza, senza i quali **CB** avrebbe di certo meritato di più...

SI RINGRAZIA VIRTUDO PER IL CD

FATE ATTENZIONE: DA QUESTO TUNNEL SI SA QUANDO SI ENTRA, MA NON QUANDO SI ESCE. PAROLA DI BOY SCOUT.

GLOBALE 67

DRIFT KING

SI RINGRAZIA JAPAN PLANET PER IL CD

By: Bullet P.

Sarà una specie di fissazione, ma sta di fatto che per i giapponesi le gare automobilistiche sulle tangenziali sembrano molto di moda in questo periodo. Prova ne è questo **Drift King**, titolo che ha molti punti in comune con **Dead Heat Road** e **Circuit Beat**. Il gioco comincia con un'esaltante presentazione in full motion, che introduce all'azione vera e propria: uno spericolato pilota alla guida di una potente Gran Turismo giapponese si esibisce su pista, con ingressi in curva in pieno controsterzo e numeri al limite dell'aderenza, mostrando quello che in pratica si rivela come lo stile vincente da usare nel gioco stesso. Come accennato all'inizio, **DK** prevede una serie di gare ai limiti della correttezza sulle tangenziali sopraelevate giapponesi; partecipare al torneo significa esporsi a una buona dose di rischi, ma poco importa quando come premio finale, si possono ottenere fama e gloria. Purtroppo questo riconoscimento sembra far gola a molta gente e infatti tra i numerosi sfidanti troviamo facce da galera e teppistelli di periferia, pronti a qualsiasi trucco pur di vincere le gare. Dovrete quindi assimilare alla perfezione i segreti della sbandata controllata e possedere ottimi riflessi, oltre ovviamente a possedere una macchina all'altezza della situazione, in grado di tenere testa a quelle avversarie e risultare competitiva. All'inizio del torneo ci sono tre circuiti e tre macchine: arrivando in prima posizione in ognuno di questi si vince la prima sezione e viene fornito un ulteriore set di vetture disponibili (ogni set è composto di tre bolidi), dotate di migliori prestazioni. Queste sono in totale dodici e per utilizzarle bisogna arrivare primi per quattro volte in tutti e tre i circuiti. Le auto sono modelli reali e rappresentano il meglio della produzione giapponese: si inizia con le piccole Honda Civic, Mazda Miata o Toyota MR2, fino ad arrivare alle più blasonate sportive, come Mitsubishi GTO, Nissan ZX, Honda NSX e altro ancora. A dispetto del modello utilizzato in principio la velocità di ogni vettura è limitata a soli 180 km/h, ma è possibile incrementarla velocemente, grazie alle parti meccaniche da acquistare con le vincite delle gare stesse. Tecnicamente parlando, **Drift King** si rivela particolarmente riuscito, soprattutto per la grafica poligonale, texture mappata discretamente e priva di quei difetti che avevano caratterizzato, ad esempio, **Dead Heat Road**. Anche se i fenomeni di pop-up sono ancora presenti, il senso di velocità è senz'altro accentuato, mentre i rallentamenti sono inesistenti, anche quando su schermo appaiono altre vetture e camion (il traffico sulle tangenziali è sempre elevato). Un buon titolo di guida quindi, che offre anche buone musiche ed effetti sonori, utili per ricreare l'adrenalinica atmosfera di gara.

IL GUARD-RAIL SI FA SEMPRE PIÙ VICINO. PRESTATE ATTENZIONE...

GLOBALE 87

CHESSMASTER 3D

SCHEDA TECNICA

SOFTWARE HOUSE	ELECTRONIC ARTS
GENERE	SCACCHI
VERSIONE	AMERICANA
N° GIOCATORI	1-2
CREDITI	NO
LIVELLI DI DIFFICOLTA'	12

Mi ricordo che quando ero piccolino mi capitava spesso di imbattermi in molte persone che si diverti-vano a muovere su un campo composto da una serie di quadrati bicolori una serie di statuine dalla aria alquanto misteriosa. Per un lungo periodo della mia vita ho sempre preferito rimanere fedele ai miei soldatini di plastica relegando in secondo piano quel gioco popolato da cavalieri, pedoni, torri e dolci damigelle. Un bel giorno però, mentre mi trovavo a casa di un mio amico, la mia attenzione fu attratta da un scacchiera appog-giata su di un piccolo tavolino. Dopo una rapida spiegazione delle regole di base cominciammo a giocare e da allora la mia mente fu completa-mente rapita. Anche il mio rapporto con il mondo intero cambiò radicalmente e questo non solo perché entrai a far parte al club di scacchi della mi scuola ma perché, da quel momento, la gente cominciò a prendermi sul serio. I miei professori iniziarono a trattarmi con i dovuti riguardi ed anche gli altri ragazzini cambiarono atteggiamento eleggendomi a signore incontrastato delle loro misere vite. D'altronde loro erano solo una piccola massa di bambocci moccolosi che spendevano il loro tempo dietro alle formine e ai Lego, mentre io mi avviavo ormai a diventare un vero e proprio maestro degli scacchi. Purtroppo però le cose non andarono come avevo inizialmente pianificato: gli impegni scolastici sempre più pressanti mi portarono a trascurare sempre più questo gioco fino a quando, arrivato in quinta elementare, fui costretto a mollare definitivamente. Tuttavia ho sempre avuto la voglia di ricominciare con questa mia attività che tante soddisfazioni mi aveva dato in passato e così appena ho visto che in redazione era arrivato questa copia di *Chessmaster 3D* non ho perso tempo e mi sono offerto per testare il prodotto. Volevo rimettere alla prova le mie abilità ed ero fermamente convinto a dimostrare che nessuna stupida scatola di plastica sarebbe mai riuscita a battermi; in fondo chi avrebbe mai potuto dubitare della mia vittoria... Ovviamente mi sbagliavo...

FAI LA TUA MOSSA, AMIGO!

Una delle caratteristiche migliori di questo *ChessMaster 3D* è costituita dal sistema di aiuti on-line. Infatti, ogni volta che selezionerete un pezzo, i vari quadrati dove questo potrà essere mosso verranno illuminati di verde. Inoltre ogni qual volta avrete la possibilità di mangiare una pedina della CPU questa si colorerà di rosso rendendo così molto più facile l'individuazione di eventuali obbiettivi. Tutto ciò è stato implementato dai programmatori per evitare la possibilità che i giocatori meno esperti incappino in errori di distrazione lasciando il giocatore libero di concentrarsi solo ed esclusivamente sulla strategia di gioco da adottare.

CHE PEZZO DI REGINA!

ChessMaster 3D presenta 6 diversi set di scacchi tra i quali potrete scegliere i vostri pezzi del cuore oltre, ovviamente, alla consueta sfilza di inquadrature dalle quali potrete seguire lo svolgersi dei vari incontri. Ovviamente ogni board presenta una sua visuale standard tuttavia potrebbe anche capitarvi di trovare alcune di queste inquadrature piuttosto scomode; in fondo gli scacchi non sono un gioco che necessita di zoomate troppo strette!

STAUNTON
Questo set di pezzi è costituito dai classici blocchetti di legno scolpiti a mo' di cavalieri, pedoni, torre, regine, ecc. ecc. Non male anche perché, oltre alla loro ottima foggia e fattura, questi pezzi risultano anche i più riconoscibili di tutto il gioco.

MODERN
Costituiti da una serie di forme geometriche dall'aspetto alquanto inquietante, questi pezzi non stonerebbero sulla scrivania di un ricco uomo d'affari a quanto eccentrico e con un sacco di soldi da buttare. Personalmente credo che li userei come fermacarte.

DECO
Un set di pezzi modello anni '70 che miscela linea armoniose con forme semplici ma molto delicate (che dite, si vede che sto' scrivendo questa rece' all'alba delle 3 di notte?).

MECHANICAL
Se il vostro sogno è quello di avere dei pezzi che assomiglino alle parti di un motore allora questo è il set che fa per voi. Ma sarà il Radiatore che si muove in diagonale oppure si tratta dello Spinterogeno?

COMMENTO

SHOGUN

E' piuttosto difficile trovare qualche elemento negativo in questo *ChessMaster 3D* e questo perché, tirando le somme, si tratta davvero di un buon prodotto.
Le varie schermate in 3D sono state realizzate con una notevole cura ed una buona attenzione per i dettagli ed anche i vari pezzi, per quanto strani o assurdi o iperfantasiosi che siano, risultano piuttosto piacevoli.
Oltre a ciò bisogna anche considerare che i vari livelli di difficoltà a disposizione risultano davvero ben calibrati il che rende questo prodotto adatto sia ai novizi che ai giocatori più esperti.
Bene anche per quel che riguarda il versante musicale composto da una serie di brevi stecchetti di musica classica che ben si adattano allo spirito di questo prodotto. A questo punto c'è solo da porsi una domanda: ve la sentite veramente di spendere più di cento carte per un gioco di scacchi?
Se la risposta è si allora avete trovato il gioco che fa per voi!

FIGHT!

Se tutte queste schermate in 3D vi danno alla testa e, per quanto vi sforziate, non riuscite proprio a fare l'occhio a tutte quelle maledette board in 3D isometrico allora direi che è proprio il caso di passare ad una più comoda ed immediata visuale in due dimensioni. Qui, oltre ad una inquadratura molto più pulita e leggibile, potrete anche avvalervi di un utilissimo contatore grazie al quale potrete registrare tutte le vostre mosse con tanto di spostamenti e di pezzi mangiati il tutto in perfetto stile Battagli Navale. Insomma una vera e propria chicca!

CON CHI GIOCO OGGI?

*The Chessmaster 3D*offre al giocatore dodici diversi avversari contro i quali misurare le proprie abilità. Inutile dire che, tralasciando i primi 4 o 5 pischelli, tutti gli altri personaggi si rivelano essere dei giocatori di tutto rispetto in grado di mettere in seria difficoltà anche i player più esperti e smaliziati.

CELESTIAL
Una vasta serie di pianeti, planetoidi , asteroidi e comete sono gli elementi costituenti di questo set di pezzi che, stravaganza a parte, si segnala come il set di pezzi più affascinate dell'intero gioco.

ALPHABET
Imparate a leggere con i vostri amici utilizzando il *ChessMaster 3D,* l'unico gioco di scacchi studiato e concepito con lo scopo di sostituire i sillabari delle scuole elementari!

COMMENTO

END

Oggettivamente non credo proprio che questo *ChessMaster 3D* possa, per quanto ben realizzato, catturare l'interesse di chi non è già appassionato di scacchi.
Ovviamente questo non vuol dire che dobbiate essere dei veri esperti per poter giocare con questo titolo, anzi, grazie ai 12 livelli di abilità di cui è dotato il computer ed al sistema di aiuti on-line anche i meno navigati di voi potranno iniziare subito a giocare senza correre il rischio di venire battuti nel giro di un paio di mosse. Inoltre nonostante si tratti di un gioco in 3D sono rimasto piacevolmente colpito dal fatto che i programmatori abbiano deciso di inserire ugualmente la cara e buon vecchia visuale in 2D che, nonostante non abbia la spettacolarità della sua controparte poligonale, vanta una chiarezza ed una ricchezza di dati davvero notevole.
Tirando lo somme direi che questo *ChessMaster 3D* risulta quindi un buon prodotto, ben realizzato e discretamente semplice da giocare e che mi sento di consigliare a tutti gli appassionati di quel fantastico gioco di strategia che sono gli scacchi!

GRAFICA
70 69
SONORO
GIOCABILITA'
85 81
LONGEVITA'
GLOBALE
80

SAILOR MOON SUPER S

BY: Angel

Iniziata nel marzo del 1992 la serie animata **Pretty Soldier Sailormoon** è riuscita rapidamente ad accattivarsi un pubblico vastissimo che ora conta milioni di aficionados in Giappone, America, Francia, Spagna e naturalmente Italia. Visto il grande successo era logico aspettarsi un gran numero di adattamenti videoludici che hanno coinvolto sia i coin-op, sia un gran numero di macchine casalinghe al quale si aggiunge ora la Playstation grazie a questo nuovo gioco dedicato alla quarta serie, intitolata **Bishojo Senshi Sailormoon SuperS**. Essendo questo gioco dedicato ai soli appassionati della serie, a chi delle sailor senshi non interessa nulla questo gioco può anche sembrare un banale picchiaduro ad incontri che soffre di una certa lentezza nei movimenti e soprattutto di una giocabilità limitata che riduce gli scontri a soli scambi di colpi speciali. Ad aumentare questo difetto vi è anche la possibilità di settare questi ultimi attacchi in modalità automatica, così da attivarli con la pressione di un solo paio di tasti. Come nella versione per Super Famicom, alla quale questo titolo decisamente s'ispira, vi è l'Ability Customize System che consente di aumentare il valore di alcune caratteristiche dei personaggi che corrispondono a pugni, calci, prese, armatura, energia vitale, percentuale d'errore nei colpi speciali, special attack e infine super attack. Se questo titolo non è adatto ad un utente comune il discorso cambia se chi desidera acquistarlo è un appassionato della serie animata. Qui il "sailor-fan" può trovare le agguerrite combattenti in una nuova veste renderizzata con workstation grafiche utilizzando la tecnica del motion capture, tecnica che ha donato una notevole fluidità, anche se vi è qualche lacuna nel realismo dei movimenti. Inoltre sono presenti le musiche originali della quarta serie inserite su traccia e quindi ascoltabili tutte da CD: l'unica eccezione è rappresentata dalla sigla iniziale Moonlight Densetsu che, essendo presente nella splendida opening in FMV, si può sentire solo tramite PSX. **Sailormoon SS** è dunque un costoso pezzo da collezione per i fan della serie ma nulla di più: alla larga quindi chi cerca semplicemente un buon videogioco.

SI RINGRAZIA
CONSOLE GENERATION PER IL CD

GLOBALE 69

OLTRE AI NORMALI ATTACCHI SPECIALI POTETE ESEGUIRE ALCUNI SCATTI ALL'INDIETRO PER ALLONTANARVI DA AGGRESSORI TROPPO INVADENTI

MAKERUNA MAKENDO 2

SI RINGRAZIA
VIRTUDO
PER IL CD

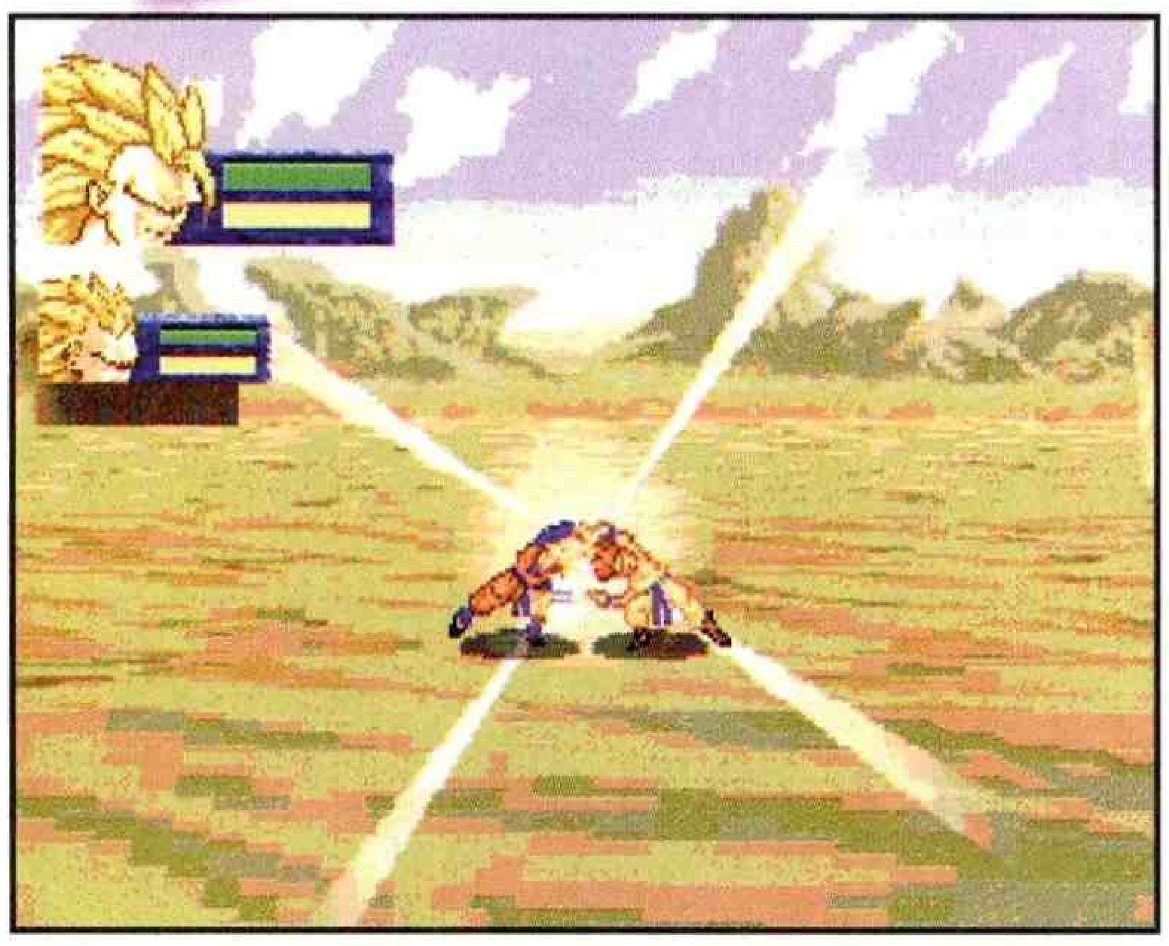
Ehi, ma quelli là in fondo non sono mica quei dementi dei Power Rangers?

By: Polystar

Da qualche tempo a questa parte, forse colto da insane crisi mistiche provocate dal caldo feroce, stavo riflettendo su come il famoso detto popolare "l'abito non fa il monaco" sia a dir poco fuori luogo nell'ambito videoludico attuale. Facendo un parallelo, infatti, sarebbe come dire che il nome di una software-house non fa la qualità di un gioco e francamente mi pare proprio che i conti in questo caso non tornino. Certo, è vero che anche i migliori possono sbagliare, ma in pratica un errore da parte di case come Capcom, Namco o la stessa Sony, è da considerarsi come un'eccezione e non una regola. Tutto è insomma prevedibile e penso che il panorama videogiocoso sia ormai dominato da un ristretto numero di ottimi sviluppatori che trascinano la rimanente e passiva fetta del mercato in maniera inesorabile. Sono finiti i tempi in cui anonime soft-house spuntavano dal nulla sfornando capolavori e, mai come in questo periodo, è possibile rendersene conto. Io spero sempre di sbagliarmi, ma puntualmente i fatti finiscono col darmi ragione. Prendiamo per esempio questo **Makeruna Makendo 2**, prodotto dalla Datam-Polystar e vedrete che il mio ragionamento non fa una piega... Riprendendo l'inflazionato tema del picchiaduro ad incontri, **MM2** non è altro che l'ennesimo beat'em-up bidimensionale, sulla scia di **Street Fighter** e affini. Ecco quindi la solita schiera di lottatori, partecipanti al classico torneo e pronti a prendersi a legnate sul naso, per uno scopo che, a dire il vero, mi sfugge. Se tutto questo sembra a dir poco ripetitivo, sappiate che il gioco offre comunque uno stile grafico abbastanza divertente (a patto che il titolo vi sia stato regalato...), con buffi personaggi in stile giapponese, dotati di un set di mosse non certo violente ma dall'aspetto innocuo e fumettoso: a proposito di queste bisogna dire che la giocabilità non è male e facilita l'esecuzione di combo da parte del giocatore. Tutto sarebbe andato bene, insomma, se **Makeruna Makendo 2** fosse stato uno dei primi titoli usciti per Super Famicom, ma purtroppo la console su cui gira è una PS-X che è sul mercato da ormai un anno e mezzo! Va bene, ammetto che la grafica in 2D sia in fondo simpatica, così come l'atmosfera manga che caratterizza il prodotto, ma questo non serve a nulla quando il livello tecnico dello stesso è a dir poco inaccettabile; tanto per cominciare, gli sprites dei vari fighters, oltre che essere dotati di una risoluzione a dir poco ridicola, sono anche animati in maniera scadente ed inadeguata. I fondali poi sono a dir poco piatti, senza il minimo livello di parallasse e non rendono giustizia al 32 bit di casa Sony. E' la prima volta che sento nominare la Datam-Polystar, ma visto il loro debutto, spero sia anche l'ultima e con questo credo di essermi spiegato.

GLOBALE
54

DRAGONBALL Z

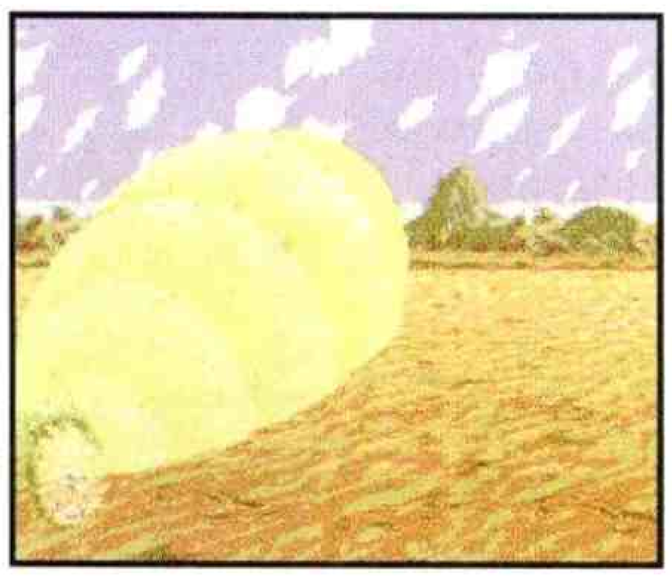


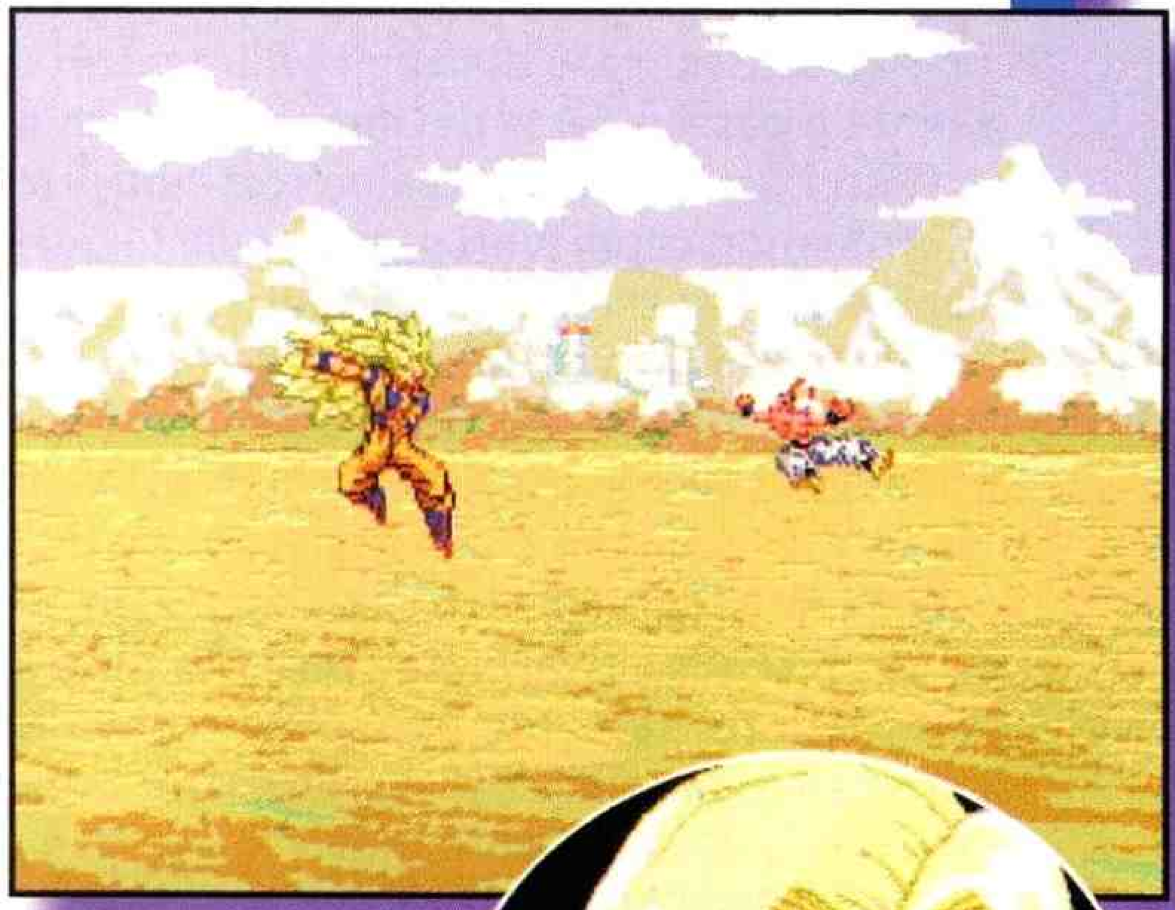
LE IMMAGINI DELLO STORY MODE SONO QUASI TUTTE PRESE DAL FUMETTO.

BY: Bandai

Nella realizzazione di picchiaduro ispirati a **Dragonball Z** gli sviluppatori della Bandai hanno sempre cercato d'inserire nuovi elementi che allontanassero i propri titoli dalla schiera dei soliti cloni di **SF2**: a riprova di questa teoria il nuovo episodio della saga presenta un sistema di gioco decisamente rivoluzionario e innovativo. L'area di gioco è completamente tridimensionale e offre uno spazio disponibile decisamente ampio, anche se povero di elementi decorativi. Il controllo dei personaggi ha due modalità, una normale e una potenziata. Con la prima potrete solo allontanarvi ed avvicinarvi al vostro avversario (mediante i tasti R1/R2), mentre con la seconda potrete spostarvi in ogni direzione consumando però la vostra energia spirituale. Una volta vicini all'avversario potrete attaccarlo sia con sfere di energia che con attacchi fisici. Questi ultimi possono variare a seconda dei movimenti effettuati con il pad, consentendovi così di effettuare calci o poderosi pugni a due mani che scaglieranno il vostro avversario a grande distanza: a questo punto vi sarà possibile "agganciarlo al volo" con un rapido movimento della croce direzionale e colpirlo nuovamente con una raffica di pugni e calici. Questa tattica può essere eseguita più volte realizzando così una "chain hit combo" che vi permetterà di guadagnare rapidamente un gran numero di balance point. Questi andranno a incrementare una barra in fondo allo schermo che, una volta riempita, vi consentirà di lanciare un vostro supercolpo speciale, l'unica mossa in grado d'infliggere danno al vostro avversario. Potrete interrompere una chain hit mediante l'uso di una Counter effettuabile al termine di ogni singolo attacco che la compone.Le modalità di gioco disponibili sono tre: lo story mode nel quale potrete salvare la vostra posizione al termine di ogni livello, il versus mode dove potrete combattere in coppia oppure contro la CPU utilizzando tutti i personaggi scoperti con la modalità precedente e infine uno special mode, disponibile solo dopo aver terminato il gioco, che in pratica consiste in uno story mode aggiuntivo.

Indubbiamente questo nuovo **Dragonball Z** è un titolo estremamente originale ma certamente non esente da difetti, primo fra tutti la totale assenza delle prese. Questo porta alla quasi totale invulnerabilità di chi rimane sempre in parata, rendendo decisamente noiose le partite in coppia. Questo grave svantaggio che mina fortemente la giocabilità lo rende adatto solo agli appassionati sfegatatati della serie ai quali consigliamo comunque una prova prima dell'acquisto a causa del sistema di gioco non molto accessibile e all'aspetto grafico tutt'altro che esaltante.





SI RINGRAZIA VIRTUDO PER IL CD

TRAMITE L'OVERVIEW MODE POTRETE OSSERVARE LA SITUAZIONE DEL VOSTRO GRUPPO MENTRE COMBATTE CONTROLLATO DALLA CPU.

GLOBALE 69

PRIMO PIEDE

La rubrica per chi ama il genere commerciale

VENDO i seguenti titoli per Sony PlayStation: *The Need for Speed* (USA, L 60.000), *Choro Q* (JAP, L 60.000), *Mortal Kombat 3* (USA, L 50.000) e *NBA Jam TE* (L 50.000) oppure tutti in blocco a L 200.000. Per informazioni telefonare allo 02 - 93569670 dopo le ore 19 e chiedere di **Matteo**. Annuncio valido per la solo zona di Milano.

VENDO Sony PlayStation + due joystick modello sala giochi con base e leva in metallo + 3 giochi (*Tekken, WipEout* e *J. League Prime Goal Ex*) + memory card + presa Scart, tutto nuovissimo a prezzo da concordare. Per informazioni telefonare ore pasti allo 080 - 729297 oppure allo 080 - 9557991 e chiedere di **Roberto**.

VENDO\COMPRO\SCAMBIO giochi per Sony PlayStation. Vendo inoltre console Neo-Geo + 11 cartucce + 2 joystick e 2 memory card all'incredibile prezzo di L 600.000 spese di spedizione comprese. Per informazioni telefonare allo 0375 - 830226 e chiedere di **Giuliano**.

VENDO Console Panasonic 3DO (modello FZ-10), completo di cavi e modulatore TV, 1 pad + i seguenti giochi: *The Need for Speed, Space Hulk, Pebble Beach Golf, Winlee Golf, Samurai Shodown, Wing Commander 3, Cannon Fodder, Slam & Jam '95, Theme Park* il tutto a L 600.000 trattabili causa militare. Per informazioni telefonare allo 0432 - 756529 ore serali e chiedere di **Andrea**.

VENDO\COMPRO\SCAMBIO giochi per PlayStation Pal. Attualemte ho a disposizione *Tekken, WipEout* e Rayman. In particolare cerco *Doom, FIFA '96, Raiden Project* e *Ridge Racer Revolution*. Vendo inoltre riviste del settore a metà del prezzo di copertina + spese di spedizione. Annuncio sempre valido. Per informazioni telefonare allo 0341 - 581589 ore pasti e chiedere di **Mauro**.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: *Arc the Lad* a lire 70.000, *Hermie HopperHead* a lire 75.000 (entrambi in versione japponese) oppure in blocco a lire 130.000 (comprese spese di spedizione. Inoltre vendo anche mouse a lire 35.000. Inoltre cerco anche i seguenti giochi: *Descent, NHL Face-Off, Puzzle Bobble* 2 e *Jumping Flash 2*. Per informazioni telefonare allo 085 - 959664 ore serali e chiedere di **Roberto**.

VENDO Sony PlayStation nuova, ancora imballata + due joypad + memory card + CD demo + CD V.i.p. + *Tekken* a lire 750.000 + spese di spedizione. Per informazioni telefonare allo 049 - 610885 ore pasti e chiedere di **Diego**.

VENDO 3DO FZ-1 versione NTSC in perfette condizioni, completo di due joypad, alimentatore, cavo S-VHS, più sette giochi originali americani: *Killing Time, Return Fire, Dragon's Lair, Alone in the Dark, Crash & Burn, The Need for Speed, Super Street Fighter 2 Turbo* e 2 CD Sampler, il tutto a L 650.000 trattabili. Per informazioni telefonare allo 0426 - 22763 ore pasti e chiedere di **Paolo**.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation in versione Japan/USA.: *Prime Goal Ex, Human Soccer, Winning Eleven, PGA Tour Golf '96, Metal Jacket, Fantasy Pinball* e *Jumping Flash* a lire 80.000 cadauno. Per informazioni telefonare allo 0577 - 631170 oppure allo 0577 - 630531 ore pasti e chiedere di **Marco**.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: *Mortal Kombat 3* (USA I 80.000), *Tekken* (JAP L 80.000), *Rayman* (USA L 80.000), *Toshinden* (JAP L 70.000), *Jumping Flash* (JAP L 80.000), *Arc teh Lad* (JAP L 80.000). Sono disponibile anche ad effettuare scambi con altri titoli (USA - JAP- EURO). Per informazioni telefonare allo 089 - 241813 dalle 13 e 30 alle 16 e chiedere di **Dario**.

VENDO console Sony PlayStation Pal con due joypad, una memory card ed i seguenti giochi: *Toshinden, Ridge Racer* e *WipEout* a lire 980.000 iva e spese di spedizione comprese. Per informazioni telefonare allo 0335 - 290313 e chiedere di **Cristian**.

VENDO Super Nes (USA) con adattatore + *Fatal Fury 3* + *King of Monster* e *SD Great Battle* (i giochi anche separatamente). Vendo inoltre Sony PlayStation Pal con modifica e cavo RGB/Scart con due joypad e momory card + *Tekken, Battle Arena Toshinden, Raiden Project, Gundam* ed *Alien Trilogy* (i giochi anche separatamente) a prezzi semplicemene incredibili. Per informazioni telefonare allo 011 - 9067985 e chiedere di **Sergio**.

VENDO i seguenti giochi per Sony PlayStation: *Discworld* (PAL), *Ridge Racer* (PAL), *Mortal Kombat 3* (PAL), *Fifa Soccer '96* (PAL), *Prime Goal Ex* (Jap), *Toshinden* (PAL), *Loaded* (PAL). Vendo inoltre Super Nintendo Pal + adattatore universale + molti giochi (tra cui*Yoshi's Island, Chrono Trigger, Killer Istinct* e molti altri) a prezzo da concordare. Per informazioni telefonare allo 085 - 959664 ore serali e chiedere di **Roberto**. Annuncio valido per la sola zona di Pescara e dintorni.

VENDO per Super Nintendo i seguenti giochi in versione Pal: *NBA Live '96* (lire 55.000), *NBA Live '95* (lire 40.000), *NBA Jam* (lire 45.000), *International Super Star Soccer* (lire 40.000), *Mortal Kombat 2* (lire 50.000), *Super Street Fighter 2* (lire 50.000), *Jimmy Connors Tennis* (lire 40.000), *Secret of Mana* (lire 45.000), *Equinox* (lire 40.000), *World League Basketball* (lire 40.000), *Donkey Kong Country* (lire 40.000), *Super Mario All Stars* (lire 30.000), *International Super Star Soccer Deluxe* (lire 60.000). Per informazioni telefonare allo 010 - 381373 e cheidere di **Rodolfo**. Annuncio valido per la sola zona di Genova.

VENDO i seguenti giochi per Super Nintendo Pal: *Donkey Kong Country* (lire 39.000), *Killer Istinct* (lire 39.000), *Doom* (lire 49.000), *Sailor Moon* (lire 29.000), *International Super Satr Soccer* (lire 39.000), *Secret of Mana* (lire 29.000) e *Zelda* (lire 49.000). Li vendo anche tutti in blocco a sole lire 270.000 con adattatore universale in omaggio. Per informazioni telefonare allo 02 - 29006969 ore serali e cheidere di **Eleonora**.

VENDO per Super Nintendo i seguenti giochi: *Killer Istinct* (Euro) a L 60.000, *Mortal Kombat 2* (Euro) a L 35.000, *Donkey Kong Country* (USA) a L 40.000, *Super Street Fighter 2* (USA) a L 40.000, *F-Zero* (Euro) a L 20.000. Vendo inoltre adattatore universale a L 20.000 oppure tutto in blocco a L 170.000. Per informazioni telefonare allo 02 - 93506131 e chiedere di **Roberto**.

COMPRO giochi per PC-Engine in versione giapponese. Per informazioni telefonare allo 02 - 9301506 dopo le 21 e chiedere di **Fabio**.

CERCO i segienti giochi per Sony PlayStation: *Tekken, Thunderkawk 2, Krazy Ivan, Air Combat, Raiden Project, Doom* e molti altri. Vendo inoltre per PSX europea *Street Fighter: The Movie* oppure lo scambio con un altro titolo. Per informazioni telefonare allo 0465 - 324002 e cheidere di **Cesare.**

CERCO i seguenti giochi per Suerp Nes in versione europea o americana: *Chessmaster, Chrono Trigger, Final Fantasy 2 e 3, Side Pocket, Illusion of Gaia, Secret of Mana, International SuperStar Socccer, Sparkster 2, Super Bomberman, Yoshi's Island* e *Theme Park*. Per informazioni telefonare allo 019 - 820359 dalle 13 alle 14 e chiedere di **Gaetano**.

ATTENZIONE!

La redazione di **Super Console** non si assume alcuna responsabilità per il contenuto delle inserzioni presenti in questa pagina, né per la loro veridicità.In pratica ce ne laviamo le mani...

STREET FIGHTER ALPHA

Personaggi a profusione, mosse dal nome impronunziabile, combo così lunghe da poter essere scritte lungo il canalone della Morte Nera, tutto questo e molto altro ancora vi aspetta all'interno di questa nuova guida redatta dalla redazione più roditrice della storia dei roditori! Uuuuuh... Yes!

A cura di
Fabio "Alpha Counter" Ravetto

ALPHA COUNTERS

Come in tutti i picchiaduro esistenti sulla terra anche in *Street Fighter Alpha* è possibile che il nostro fighter si venga a trovare in alcune situazioni piuttosto spiacevoli. Per ovviare a questo inconveniente i programmatori della Capcom hanno deciso di inserire un nuovo sistema di mosse, denominato Alpha Counter, grazie al quale potrete riuscire a ribaltare anche le situazioni più disperate. Ecco quindi sei buoni motivi per usare l'Alpha Counter.

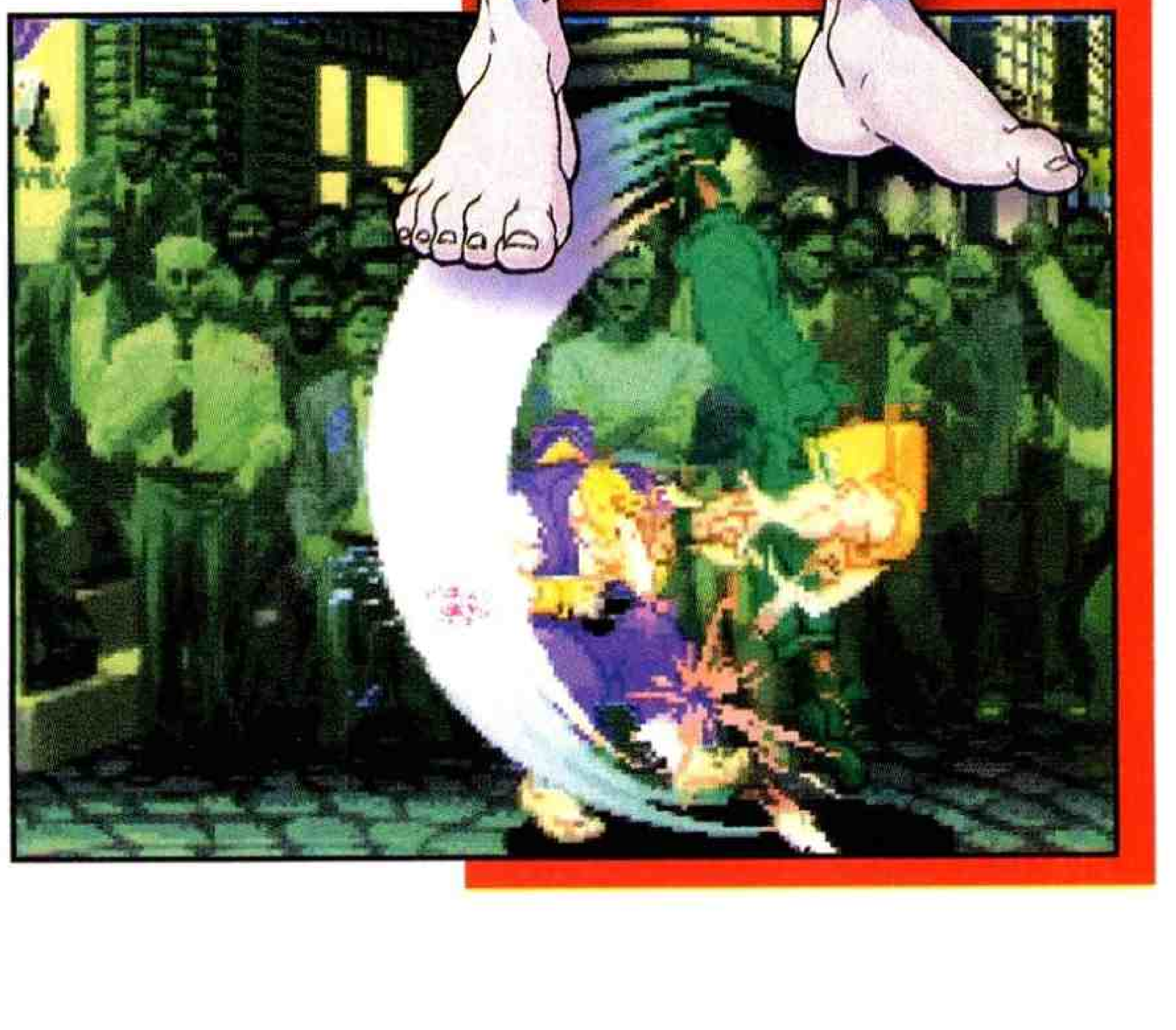
1. Per uscire da un angolo. Gli angoli sono universalmente conosciuti come luoghi poco "sicuri" nei quali venir attaccati. L'Alpha Counter può quindi essere utilizzato per cercare di riguadagnare il centro dello schermo.
2. Per chiudere un avversario in un angolo. Gli angoli sono universalmente riconosciuti come luoghi "sicuri" nei quali relegare l'avversario prima di seppellirlo sotto una fila di colpi. Cercate quindi di utilizzare i Counter per costringere il vostro avversario con le spalle al muro anche se questo dovesse voler dire sacrificare un livello di Chi del vostro Super Meter.
3. Per contrastare attacchi a lunga distanza. Personaggi come Adon, Guy, Ken e Charlie sono dotati di calci molto profondi che possono essere utilizzati per tenervi a debita distanza. Allenatevi quindi ad "entrare" in questo difesa utilizzando i colpi messi a disposizione dall'Alpha Counter.
4. Per attaccare i maniaci delle Fire Ball. Alcuni personaggi sono dotati di Counter di notevole gittata così, se mai vi capitasse di imbattervi in una avversario che continua a martellarvi dalla media distanza con le sue maledette sfere d'energia, non dovrete far altro che "eliminare"uno dei suoi missili per poi colpirlo mentre ha ancora la guardia abbassata.
5. Per interrompere una Super Combo. I vostri avversari spesso usano le Super Combo per finire un nemico infliggendogli in un sol colpo una grande quantità di danni. Il modo migliore per sfuggire a questi attacchi è quello di utilizzare l'Alpha Counter in modo da interrompere la sequenza per restituire poi al poveretto tutte le botte con tanto di interessi.
6. Per sfuggire ad eventuali tentavi di proiezioni. Grazie alle Counter i giocatori che attaccano con calci volanti o con scivolate possono essere proiettati prima che riescano a metterci le mani addosso evitando così il pericolo di incappare in pericolose serie di Combo o in rovinosi capitomboli.

Per bloccare una Super Combo
Cercate di bloccare una Super Combo solo se sapete esattamente quello che state facendo. Non cercate assolutamente di fare una cosa del genere se siete a malapena in grado di destreggiarvi con le contromosse tradizionali. E' infatti molto meglio prendere qualche danno stando in parata piuttosto che rischiare di subire un'intera sequenza di colpi!

La difesa Alpha
Quando vi è possibile cercata di rimanere accovacciati. Così facendo potrete muovere molto più rapidamente il pad dalla posizione di difesa a quella della Counter il che si rivela particolarmente utile soprattutto quando entrambi i lottatori si trovano a corto di energia e in parata. In situazioni come questa essere in grado di contrattaccare un attacco basso in maniera rapida vi darà un grande vantaggio.

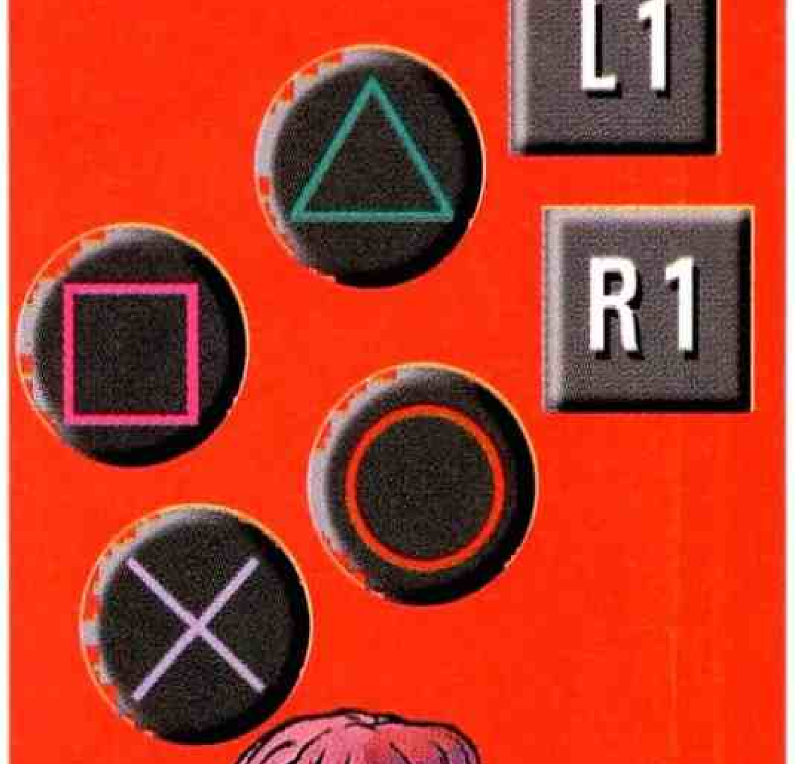
Per evitare di Essere Counterizzati.
Come affrontate un avversario che oltre a destreggiarsi bene con le contromosse è anche piuttosto aggressivo e veloce nei movimenti? Se proprio non sapete cosa fare allora provate ad utilizzare qualcuno dei nostri suggerimenti.

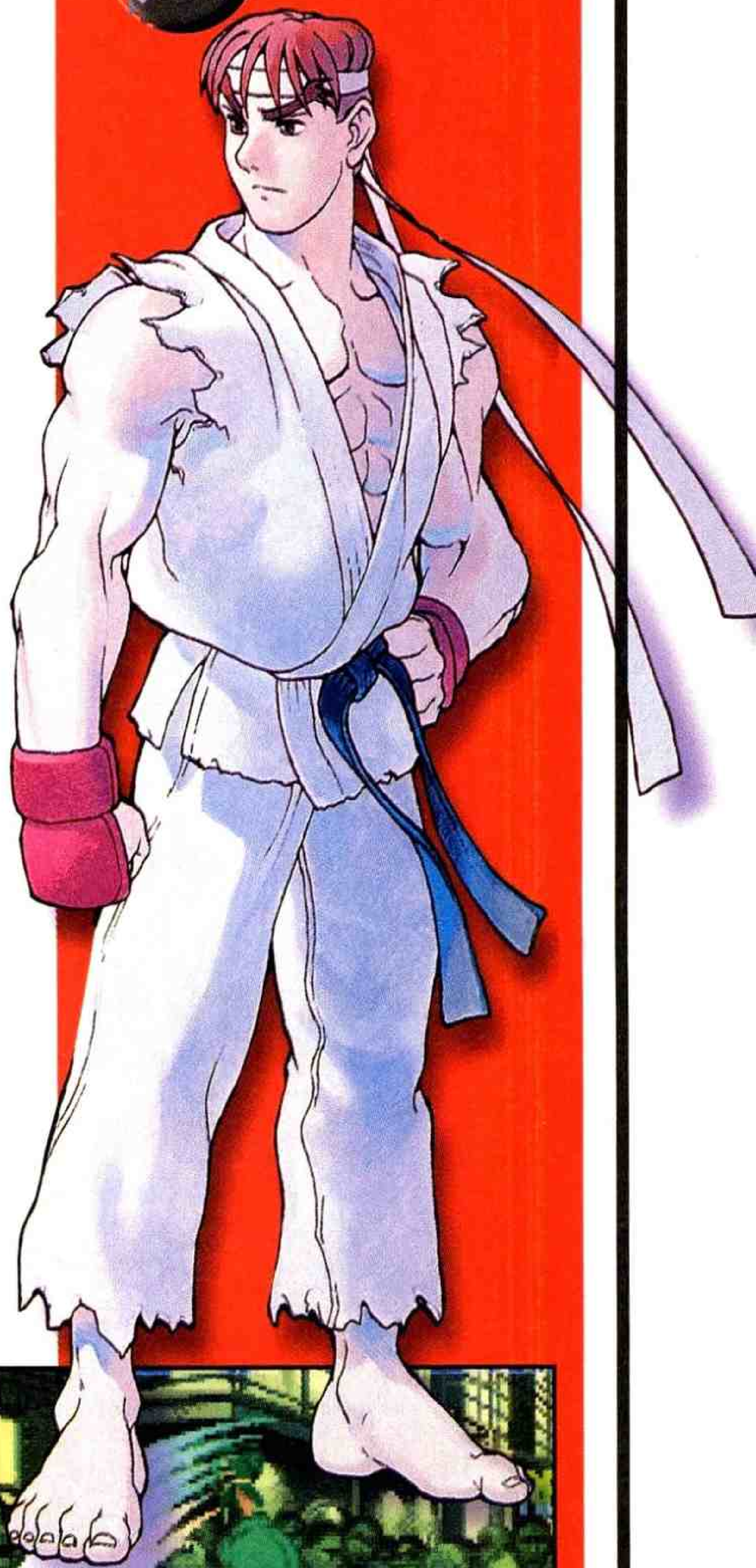
1. Cercate di non essere prevedibili. Non fossilizzatevi su attacchi bassi e non continuate a saltare a destra e a manca con la vostra gambetta protesa al vento; non otterreste altro che venir sbattuti da una parte all'altra dello schermo a suon di pestoni sul grugno!
2. Selezionate un personaggio dotato di fire-ball e cominciate a lavorare il vostro avversario dalla distanza cercando di mantenere sempre un certo margine di sicurezza tra voi ed il fighter rivale.
3. Cercate di sorprendere il vostro avversario andandogli incontro e effettuando una presa. Se vi accorgete che il vostro avversario ha capito le vostre intenzioni allora fintate la proiezione e, non appena il pischello vi attacca, parate cercando di entrare poi a vostra volta nella sua difesa.
4. Un'altra tecnica piuttosto efficace è quella di saltare verso il giocatore senza effettuare alcun tipo di attacco. Nella maggior parte dei casi infatti il vostro avversario si metterà in parata aspettandosi un vostro attacco il che vi permetterà di proiettarlo senza grossi problemi una volta che avrete toccato il suolo. Un'altra tecnica è quella di mettervi voi stessi in parata una volta che siete atterrati, così facendo sarete in grado di bloccare un eventuale attacco per poi partire con una bella contromossa o con una combo di quelle devastanti.



PUGNI & CALCI

Durante la vostra escursione lungo i vari box presenti in questa guida di *Street* potrebbe capitarvi di trovarze pulsanti caratterizzati da una nomenclatura alquanto particolare. Abbiamo perciò deciso di stilare un piccola legenda che vi consentirà di capirci qualcosa...
JAB: Pugno Debole (■)
PESTONE: Pugno Medio (▲)
PAPAGNO: Pugno Forte (L1)
CALCETTO: Calcio Debole (X)
CALCIO: Calcio Medio (●)
RANDELLATA NEGLI STINCHI: Calcio Forte (R1)





NON M'HAI FATTO NIENTE!

Se volete ridurre i danni inflitti da una proiezione (oltre che ricevere una bella manciata di punti bonus come premio per la vostra esibizione) non dovrete far altro che muovere il joystick avanti o indietro e poi premere il tasto del Papagno nel preciso istante in cui venite lanciati (qualche volta può funzionare anche utilizzando la Randellata negli Stinchi); eviterete così di finire lunghi e distesi come salami.

1. I giocatori di *Street Fighter 2* Turbo noteranno immediatamente che in *Street Fighter Alpha* il tempo a disposizione del giocatore per effettuare questo tipo di "difesa" è notevolmente diminuito quindi, per eseguire questa mossa, avrete bisogno di un notevole tempismo per evitare, una volta presi, di venire appoggiati "delicatamente" al suolo.
2. Una cosa piuttosto importante è che tutte le proiezioni (escludendo solo quelle speciali) possono essere rese meno virulente e nocive da questa tecnica il che include anche i vari body slam e i lanci a mezz'aria.

RYU VS KEN

Per chi non sapesse ancora chi accalappiarsi come lottatore fra Ken e Ryu ecco una paio di cose da tenere bene a mente.

1. Ryu è indubbiamente il lottatore più solido e potente dei due, mentre Ken vanta una maggiore velocità sia per quel che riguarda i moventi che per l'esecuzione delle varie Combo.
2. Ken concede al giocatore una maggiore libertà nella scelta della tattica di gioco. Ryu, a causa della sua minore velocità, presenta degli schemi di attacco più prevedibili e può essere utilizzato in maniera molto più meccanica.
3. Ryu riesce solitamente a sbattere al tappeto il proprio avversario con un numero di colpi piuttosto limitato mentre Ken infligge danni lasciando però il proprio avversario ben piantato sulle gambe. Anche se la maggior potenza di Ryu potrebbe sembrarvi un vantaggio la possibilità di lasciare il vostro avversario in piedi per un maggiore lasso di tempo vi consentirà di eseguire con Ken sequenze di colpi e combo devastanti e iperdannose.
4. Se siete dei vecchi giocatori che adorano massacrare il loro avversario a suon di fire ball Ryu è il personaggio che fa per voi. Grazie alla sua potenza infatti non dovreste incontrare molti problemi a [...] nell'angolo i vostri aggressori per poi massacrarli a dovere.
5. Se invece il vostro stile di gioco vi porta a mixare in maniera varia e sapiente fire ball con qualche bel dragon Punch condito con Combo e proiezioni allora è Ken il vostro personaggio ideale. Con lui potrete infatti creare una gran quantità di combinazioni und attacchi dagli effetti semplicemente devastanti.

IL BLU DIPINTO DI BLU

Continua senza fallo e senza inganno la parte della guida dedicata alle proiezioni più ardite e spettacolari che, in questo caso particolare, vedono come oggetto delle nostre cure quel ciccione di Sodom. Dovete infatti sapere che effettuando una proiezione (usando la Randellata negli Stinchi) mentre il caro Sodomone si sta alzando dal suolo il vostro avversario non sarà assolutamente in grado di bloccare la vostra mossa. Ovviamente avrete bisogno di un tempismo notevole tuttavia, con un po' di allenamento, riuscirete ad effettuare dei veri e propri cicli di mosse grazie ai quali riuscirete ad infliggere al vostro avversario una notevole mole di danni.

TUTTA COLPA DEI SONIC BOOM!

A differenza delle precedente versioni di *Street Fighter* i programmatori della Capcom hanno cercato di rendere i vari personaggi presenti in *Street Fighter Alpha* molto più bilanciati dotando ogni lottatore di un vasto repertorio di mosse. I Sonic Boom di Charlie ad esempio sono una delle armi più massicce di tutto il gioco tuttavia il mio personale consiglio è quello di fare molta attenzione prima di cominciare ad utilizzarli in maniera sconsiderata; potreste avere delle brutte sorprese!

RYU: Se vi trovate a fronteggiare Ryu e vedete che il ragazzo si sta preparando a scaricarvi contro uno dei suoi meledettissimi Hadouken evitate assolutamente di lanciargli uno dei vostri Sonic Boom. Vi trovereste infatti investiti da una enorme fire ball visto il lungo tempo necessario per sferrare uno dei vostri colpi.
Inoltre cercate di rimanere sempre il più coperti possibile in quanto Ryu può sempre contare sul suo maledettissimo Hurricane Kick, un colpo davvero devastante soprattutto nel caso in cui vi facciate cogliere con la difesa abbassata.
KEN: Ken è, probabilmente, uno dei personaggi più difficile da inquadrare il che è imputabile, oltre che alla sua elevata agilità, anche per la capacità del ragazzo di rotolare sotto i vostri Sonic Boom. Fortunatamente Charlie è abbastanza veloce da riuscire a tornare in posizione prima di cadere nelle grinfie del biondino in questione, fiu!
SAGAT: Ad essere onesti tutto quello che Sagat può fare quando si vede arrivare addosso un Sonic Boom è quello o di mettersi in parata oppure di saltarlo. In questo secondo caso è probabile che il vostro avversario cercherà di sfruttare le lunghe leve di questo personaggio per piazzarvi un bel calcio sul faccione il che vi costringerà ad eseguire i vostri proiettili solo da medie e lunghe distanze. Inoltre fate attenzione a non lanciare mai un Sonic Boom mentre il pischello sta caricando la sua Super Combo visto che verreste investiti dal maledettissimo Tiger Cannon il che porterebbe a dei risultati semplicemente devastanti.
CHUN-LI: Grazie alla sua abilità di con le gambe, Chun Li può facilmente esibirsi in una belle sue maledettissime sequenza di Thousand Burst Kick con i quali è in grado di annullare il vostro attacco senza colpo ferire. Inoltre la dolce fanciulla è anche in grado di evitare i vostri colpi proiettandosi in aria per poi planarvi addosso con uno dei suoi letali attacchi arerei. Davvero una brutta storia!
BIRDIE: Ecco un personaggio al quale dovrete prestare molta, molta attenzione visto che il caro Birdie è in grado di grabbarvi (utilizzando uno dei suoi letali Leaping Chain Grab) mentre siete impegnati ad eseguire il vostro colpo. State quindi in campana e non fatevi cogliere con la guardia abbassata altrimenti correrete il rischio di finire scaraventati al tappeto in men che non si dica.
ADON: Ecco il personaggio ideale con cui affrontare Charlie. Il Jaguar Kick ed il Jaguar Tooth sono infatti le mosse migliori per rendere i Sonic Boom delle armi non solo inutili ma addirittura dannose.
GUY: Come Ken anche Guy può scivolare sotto i Sonic Boom di Charlie il che gli consente di avvicinarsi al giovane marine senza correre grossi rischi.
SODOM: Ecco un altro personaggio piuttosto difficile da eliminare con Charlie visto che anche lui è in grado di evitare i vostri colpi sia saltando che scivolando.
ROSE: La cara Rose, oltre a poter evitare i vostri Sonic Boom sia saltando che scivolando presenta anche l'invidiabile capacità di poter riflettere i vostri colpi il rende praticamente inutile il lancio di qualsiasi tipo di sfera o proiettile di energia.

RE-DIZZY!

Nel gioco esiste una supersequenza di colpi che però può essere eseguita solo utilizzando Guy. Si tratta di una sequenza davvero potente grazie alla quale sarete in grado di stordire tutti gli avversari esclu-dendo Ken e Ryu. Non dovrete far altro che chiudere il vostro avversario in un angolo per poi eseguire in rapida sequenza una Randellata negli Stinchi, un Jab basso, un Pestone in piedi, un Papagno in piedi e infine una Bushin Run con la Randellata negli Stinchi.

PARATA VOLANTE

Ecco ora una rapida lista delle mosse che non possono essere bloccate mentre ci si trova in volo:

1. Super Combo - Ad eccezione del Sonic Balde di Charlie e della Air Fireball Super Combo di Akuma.
2. Tutte le mosse normali basate su attacchi dal suolo (come gli uppercut per esempio).

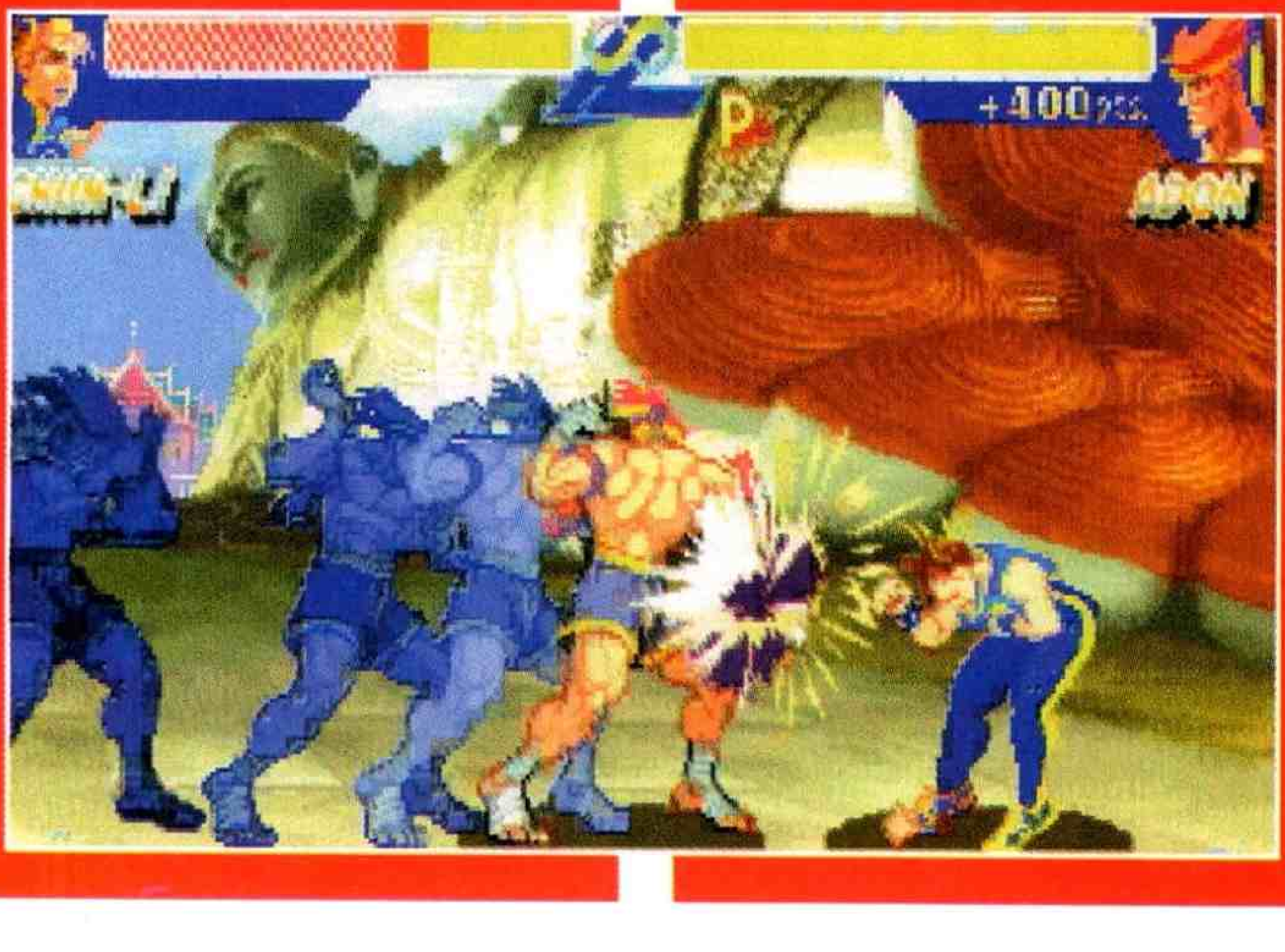
N.B. Non è possibile bloccare in volo nessun altro tipo di Super Combo men che meno la Vacuum Fireball di Ryu.

Mosse che solitamente non possono essere bloccate in aria ma che ogni tanto lo sono:

1. Il Dragon Punch di Ryu, Sagat, Ken e Akuma.
2. Il Vertical Kick di Chun-Li.
3. Il Jaguar Knee di Adon.

Mosse che solitamente possono essere bloccate mentre ci si trova in aria:

1. Il Flash Kick di Charlie e la sua Sonic Blade Super Combo.
2. Il Jaguar Kick e il Jaguar Tooth di Adon.
3. La Air Fireball Super Combo di Akuma.
4. Tutti i proiettili e bolle di energia normali.
5. Tutte le mosse basate su attacchi in aria.



ROTOLANDO S'IMPARA

Se morite dalla voglia di far passare quel sorrisetto ebete che i vostri amici sfoderano ogni volta che vi scagliano a terra con una serie di colpi o con una proiezione allora provate ad eseguire un po' la seguente mossa non appena il vostro personaggio si stacca dal suolo: INDIETRO, DIAGONALE-BASSA-INDIETRO, BASSO e PUGNO. Così facendo, non solo limiterete i danni che vi verranno inflitti ma potrete addirittura attaccare immediatamente il vostro avversario con una sorta di trottola umana. Inutile dire che questa mossa risulta particolarmente utile per uscire dagli angoli o per interrompere pericolose seri di fireball oltre che per svicolare con successo sotto eventuali proiettili. La brutta notizia è che, sfortunatamente, il vostro personaggio non sarà invulnerabile agli attacchi mentre starà rotolando il che vuol dire che questo tipo di tecnica potrà essere annullata anche da un semplice calcio basso portato con il giusto tempismo.

THE SUPER COMBO SYSTEM

Ogni personaggio presente in *Street Fighter Alpha* è dotato di un Super Meter collocato nella parte bassa dello schermo che si riempirà durante i vari incontri. Questa specie di termometro è costituito da 3 diversi stadi ognuno dei quali vi consentirà di effettuare un diverso tipo di Super Combo. Questo contatore si resetterà solo ed esclusiva-mente dopo che avrete abbattuto un avversario e non dopo ogni scontro. Potrete anche decidere di mettere da parte l'energia accumulata in un round per utilizzarla in quello successivo così da partire con un considerevole vantaggio nei confronti dell'avversario. Quindi se vi rendete conto di aver praticamente perso uno scontro evitate di sprecare preziosa energia ma tenetela da parte per il round successivo.

Quattro diversi modi per rimpinguare il vostro Super Meter:

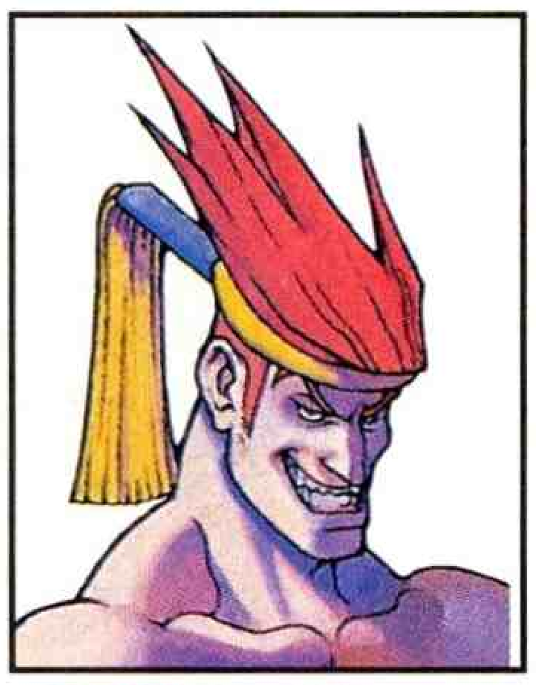
1. Il modo più veloce per rimpinguare il vostro Power Meter è indubbiamente quello di colpire il vostro avversario. I colpi che infliggono danni infatti accresceranno la vostra riserva di energia in maniera molto maggiore rispetto a quella che vi verrà data per colpi parati. Da ciò capirete bene come sia preferibile cercare di eseguire qualche bella serie di combo piuttosto che chiudersi in un angolo limitandosi a lanciare fireball e sonic boom a manetta!
2. Ogni volta che eseguirete una mossa speciale sia che questa vada a segno o a vuoto il vostro Power Meter riceverà una notevole iniezione di energia!
3. Anche parare un attacco o prendersi un bel pugno sul grugno farà aumentare il livello di energia del vostro Power Meter anche se di poco.
4. Ogni volta che premerete un pulsante (escluso il JAB e lo SHORT) la vostra energia aumenterà di un cicinin.

MA NON FATEMI RIDERE!

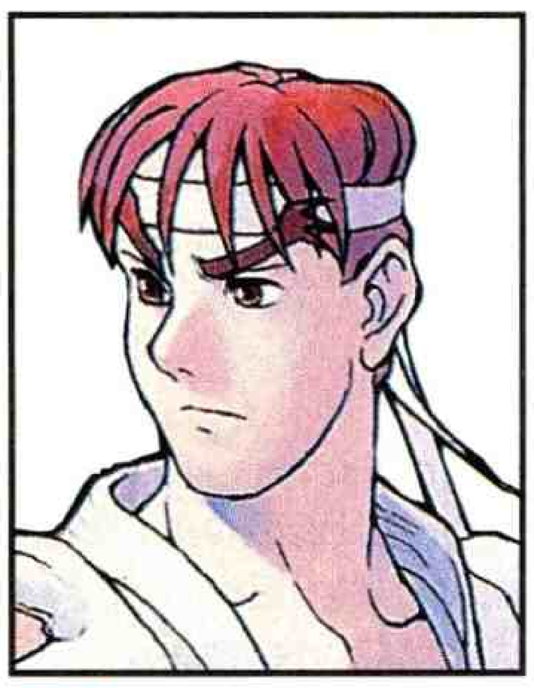
La prima versione di *Street Fighter* era stata rovinata dalla estrema semplicità con cui era possibile eseguire bolle e proiettili di energia assortiti. *Street Fighter Alpha* presenta una serie di tecniche grazie alle quali è possibile controbattere agli attacchi portati avanti a suon di fire ball, mosse che si diversificano a secondo di ogni personaggio.

CHUN-LI: Usate l'Axe Kick o la Thousand Burst Kick Super Combo.

KEN: Ground Rool oppure con la Rising Dragon Destriyer Super Combo.



ADON: Con il Jaguar Kick, il Jagura Tooth o con la Jaguar Revolver Super Combo..

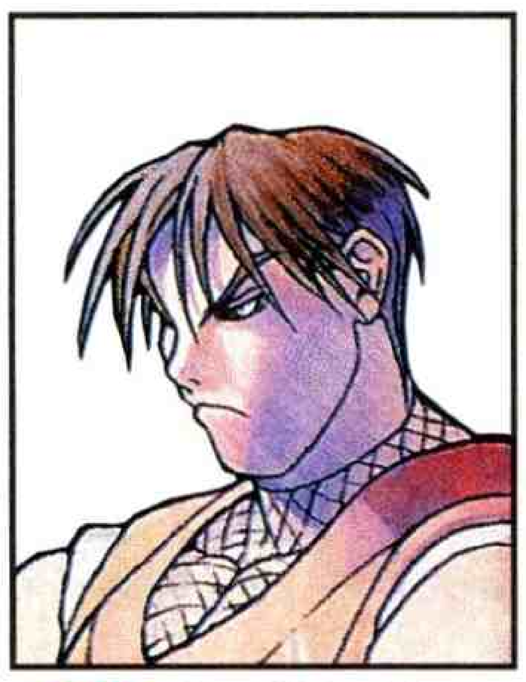


RYU: Con la Super Fireball Super Combo.

CHARLIE: Con la Sonic Blade Super Combo.

BIRDIE: Con la Chain Grab Super Combo.

SAGAT: Con il Tiger Knee o con la Toger Cannon Super Combo.

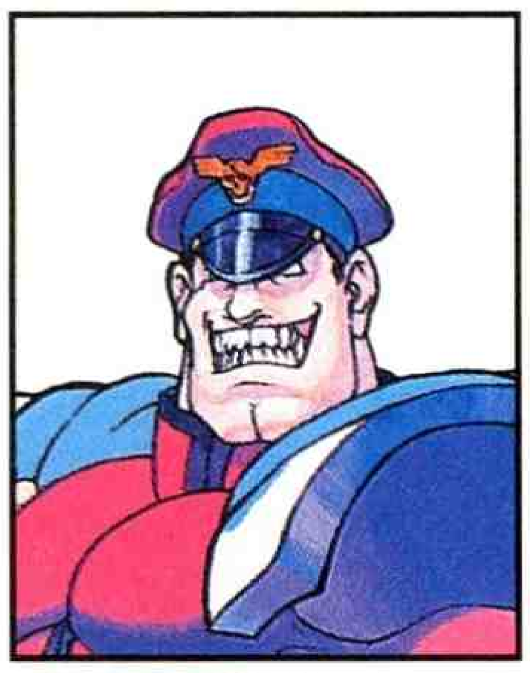


GUY: Con il Bushing Leap o con la Bushing Jump Super Combo.

SODOM: Con la scivolata.

ROSE: Con la scivolata o con il Soul Reflect.

AKUMA: Fate voi...



M.BISON: Con la Demon Stomp.

DAN: O parando o saltando (massiccio!).

E IL PROSSIMO MESE...

Ok guys per questo mese abbiamo concluso, però non abbiate timore! Infatti siamo già al lavoro per il prossimo numero nel quale potrete gongolarvi con una bella serie di schede nelle quali verranno messi a nudo i segreti di personaggio compresi quelli più scabrosi!
Quindi se volete sapere quale misura di mutande porta il caro Sodom oppure il numero di telefono della dolce Chun-Li non perdete il prossimo affascinate numero di **Super Playstation Console** in edicola fra un mesetto circa.
Ci vediamo guys (ed anche Ryus, Kens, Charlies, Sagats...)!

SUPERTRIX

Un attimo, prego...

A grande richiesta,
dopo i giorni di festa,
facciamo una siesta,
mangiando una pesca.
Per questo motivo,
felice e giulivo,
parto coi trucchi
che piacciono a tutti!
Nel caso la trama vi
apparisse marrana
ed anche la storia
non vi stesse a memoria,
il trucco più adatto, tro-
verete coatto
ed alla bisogna,
nessuna menzogna,
ma il code più bello,
per ogni livello!
Per questo motivo,
mi scappa un sorriso
e spero che il gioco
vi duri ben poco.
In questa rubrica
non c'è storia infinita,
tuttavia un punto oscuro
troverete sicuro,
che poi è il branetto
del caro Ravetto!

a cura di Fabio "Shogun" Ravetto

AGILE WARRIOR

Lista completa delle password

Livello 2: 5433
Livello 3: 0007
Livello 4: 1213
Livello 5: 1224
Livello 6: 7154

Invincibilità
Mettete il gioco in Pausa e poi premete: SINISTRA, ■ 4 volte, SU, ▲ 3 volte, DESTRA, ●, GIU', X, ▲ 3 volte e infine ■.

Benzina e Corazza al Massimo
Mettete in Pausa e poi premete: SINISTRA, ■ 4 volte, SU, ▲ 3 volte, DESTRA, ●, GIU', X, ▲ 3 volte e infine ●.

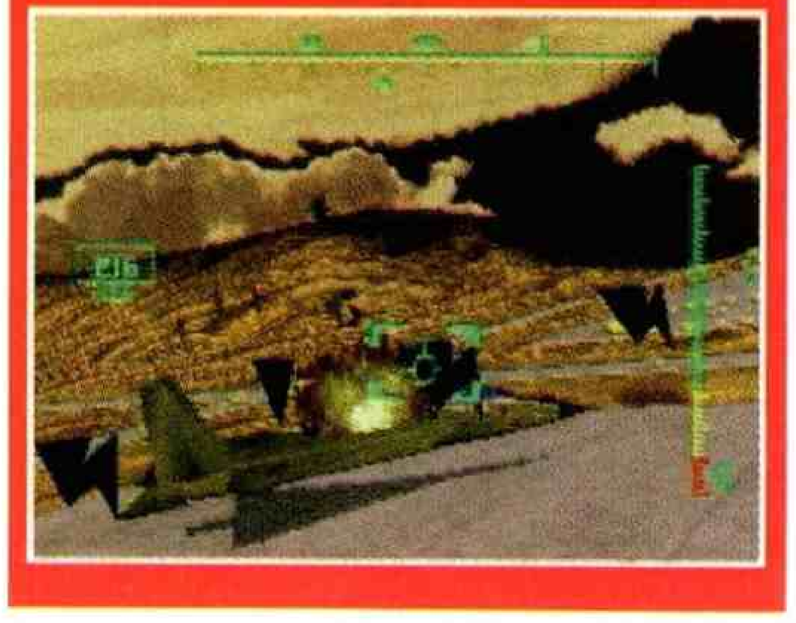
Armi al Massimo
Mettete il gioco in Pausa e poi premete: SINISTRA, ■ 4 volte, SU, ▲ 3 volte, DESTRA, ●, GIU', X, R1 4 volte, L1 4 volte, R2 4 volte e infine L2 4 volte.

Hover
Mettete il gioco in Pausa e poi premete: SINISTRA, ■ 4 volte, SU, ▲ 3 volte, DESTRA, ●, GIU', X, ▲ 3 volte e infine X.

B1 AirStrike
Mettete il gioco in Pausa e poi premete: SINISTRA, ■ 4 volte, SU, ▲ 3 volte, DESTRA, ●, GIU' e X 6 volte.

Fog Editor
Mettete il gioco in Pausa e poi premete: SINISTRA, ■ 4 volte, SU, ▲ 3 volte, DESTRA, ●, GIU', X, GIU' 3 volte e infine ▲ per 3 volte.

Map Transparency
Mette in Pausa e poi premete: SINISTRA, ■ 4 volte, SU, ▲ 3 volte, DESTRA, ●, GIU', X e infine ● per 5 volte.



BATTLE ARENA TOSHINDEN

Extra a profusione

Per combattere come Uranus o Master
Completate il livello giocando almeno al sesto livello nel One Player Mode (guardate il colore del cursore una volta completato il gioco: dovrebbe essere blu). Fatto ciò iniziate una partita (in una modalità qualunque) e poi posizionate il cursore sulla scritta Random nella schermata di selezione del personaggio. premete poi e tenete premuto il tasto **SELECT** in modo da far rallentare il movimento del cursore sui vari lottatori; dovreste così essere in grado di individuare sia Uranus che Master!

Per giocare come Vermillion o Sho
Eseguite le stesse operazioni, ma stavolta dovete riuscire a terminare il gioco utilizzando Master (non si tratta quindi di un'impresa difficile). Fatto ciò il cursore nella schermata principale dovrebbe passare da blu a rosso. Se ciò accade allora potrete selezionare sia Sho che Vermillion avvalendovi, anche questa volta, del prezioso ausilio del tasto **SELECT**.

Colori Extra
Andate nella schermata con la Random Select Box e premete il tasto **SELECT** per rallentare il movimento del cursore. Una volta comparso su schermo il personaggio che desiderate premete rapidamente il pulsante del Pungo Debole oppure quello del Calcio Debole. Vi ritroverete così con una nuova serie di completini davvero molto accattivanti!

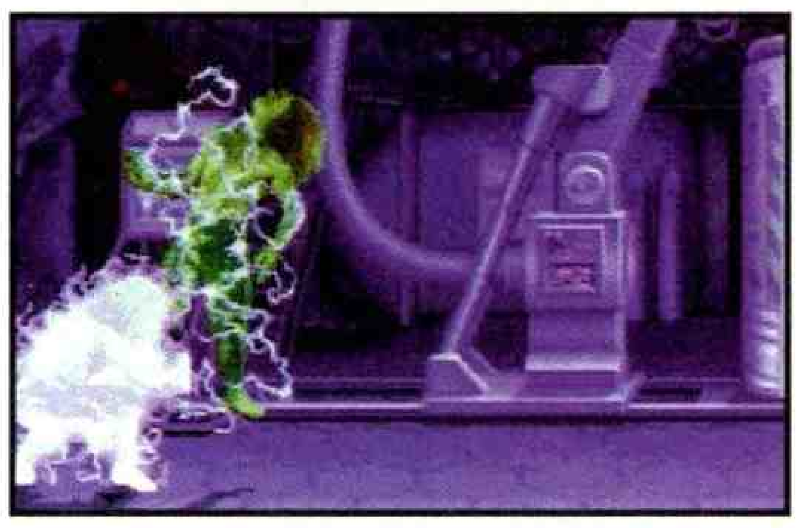
Il Boss dei Boss
Per arrivare direttamente allo scontro con il boss finale non dovrete far altro che premere in seguenti tasti nella schermata con il titolo del gioco: SU, GIU', SU, GIU' e infine SU + ▲. Semplice vero?

Per Cambiare Inquadratura
Nella schermata delle opzioni selezionate il metodo di controllo "H2". Fatto ciò passate alla opzione denominata "Camera Action" e scrollate fino a quando non vi imbatterete nella scritta "Your Self". A questo punto selezionate un qualsiasi metodo di controllo e vedrete che i pulsanti della SHOULDER verranno sostituiti da quelli della telecamera. A questo punto iniziate a giocare normalmente; sarete così in grado di cambiare l'inquadratura senza dover mettere il gioco in Pausa inoltre vi sarà sufficiente premere il tasto **SELECT** per passare senza colpo ferire dal controllo dello zoom a quello della rotazione dello schermo!

STREET FIGHTER: THE MOVIE

Giocare come Akuma

Nella schermata di selezione del personaggio premete in rapida successione: SU, R1, GIU', L2, DESTRA, L1, SINISTRA e R2. Fatto ciò selezionate Guile e avrete accesso ad Akuma.



Le Mosse di Akuma
Fireball: ↓, ↘, → + Pugno.
Doppia Fireball: ↓, ↘, →+ 2 tasti dei Pugni.
Burning Fireball: ←, ↙, ↓, ↘ + Pugno.
Air Fireball: Spiccate un balzo e poi premete ↓, ↘, →+ Pugno.
Dragon Punch: →, ↓, ↘ + Pugno.
Hurricane Kick: ↓, ↙, ← + Calcio.
Hurricane Kick Verticale: ↓, ↙, ← + 2 tasti dei Calci.
Hurricane Kick Volante: ↓, ↙, ←, ↖ + Calcio.
Teletrasporto in Avanti: →, ↓, ↘ + 2 tasti dei Pugni.
Teletrasporto in avanti (più corto): →, ↓, ↘ + 2 tasti dei Calci.
Teletrasporto Indietro: ←, ↓, ↙ + 2 tasti dei Pugni.
Teletrasporto Indietro (più corto): ←, ↓, ↙ + 2 tasti dei Calci.
Super Combo Fireball: ↓, ↘, →, ↓, ↘ + Pugno.
Super Combo Dragon Punch: ↓, ↙, ←, ↓, ↙ + Pugno

MORTAL KOMBAT 3

Extra vari

Schermo di Opzioni Segreto
Quando appare sullo schermo uno "Story Screen" premete i tasti: X, L1 e L2. Fatto ciò pigiate **START** per avere accesso al Kombat Kube Screen e, una volta fatto ciò premete in alto per far apparire un punto interrogativo. Ora non dovrete far altro che premere un tasto qualsiasi per avere accesso ad serie di nuove ed affascinanti opzioni!

Opzioni 2: La Vendetta!
Una volta comparso il logo della casa premete: ■, X, ●, ▲, R1, R1, R2, R2, R1, R1. Dovreste udire Shao Kan che dice "You will never Win". Ora premete in alto nella schermata con il logo di **MK3** che ruota; apparirà l'ennesimo punto interrogativo e potrete avere accesso ad un'altra sfilza di opzioni da salvare su memory card.

LOADED

Variazioni sul tema

Munizioni Extra
Mettete il gioco in Pausa e poi tenete premuti i tasti L1 e L2 per 10 secondi. Sempre tenendo i 2 pulsanti ben pigiati premete: GIU', DESTRA, ●, SINISTRA, DESTRA, ●. Da questo momento in poi potrete rimpinguare la vostra riserva di munizioni mettendo il gioco in Pausa ed utilizzando l'opzione "Ammo".

Energia Extra
Mettete il gioco in Pausa etenete premuti i tasti L1 e L2 per 10 secondi. Sempre tenendo i 2 pulsanti ben pigiati premete: DESTRA, DESTRA, SINISTRA, GIU', GIU', SU, ▲ e infine ●. Ora potrete rimpinguare la vostra riserva di energia mettendo il gioco in Pausa ed utilizzando l'opzione "Health".

Per Potenziare le Armi
Mettete il gioco in Pausa e tenete premuti, i tasti L1 e L2 per 10 secondi. Sempre tenendo i 2 pulsanti pigiati premete: GIU', DESTRA, GIU', DESTRA e ▲. Così facendo potrete potenziare le armi utilizzando l'opzione "Power".

Vite Extra
Come prima mettete il gioco in Pausa e tenete premuti, i tasti L1 e L2 per 10 secondi. Poi, tenendo i 2 pulsanti ben pigiati premete: SINISTRA, GIU', DESTRA, ▲, ■, X, ●.

Bombe Extra
Mettete il gioco in Pausa e tenete premuti i tasti L1 e L2 per 10 secondi. Sempre tenendo i 2 pulsanti ben pigiati premete: R1, R2, X, ▲, ■, ●, R1, R2, ●, ● e ■.

Per Skippare i vari Livelli
Mettete il gioco in Pausa e poi premete, e tenete premuti, i tasti L1 e L2 per 10 secondi. Poi, come al solito, sempre tenendo i 2 pulsanti ben pigiati premete: X, R1, ▲, R1, ■, ●, R2, R2, X, ■, ▲ e X.

Per Selezionare il Livello
Mettete il gioco in Pausa e poi premete, e tenete premut, i tasti L1 e L2 per 10 secondi. Poi, sempre tenendo i 2 pulsanti ben pigiati premete: SU, DESTRA, GIU', SINISTRA, ▲, ●, X, ■, X, ▲, ■ e ●.

THE NEED FOR SPEED

Extra variopinti

Circuito Bonus
Per avere accesso al circuito bonus di Lost Vegas non dovrete far altro che selezionare il Tournament Mode e quindi inserire la password: **TSYBNS**.

Macchina Bonus
Una volta che avrete inserito il codice per il tracciato segreto uscite dall'opzione Tournament e poi, quando vi trovate nella schermata di selezione del veicolo, premete e tenete premuti i tasti L1 e R1 mentre state selezionando il vostro bolide.

Sega Rally Mode
Se il vostro sogno è sempre stato quello di cimentarvi in una folle corsa su strade sterrate con tanto di polvere e pozzanghere allora selezionate un qualsiasi percorso (tranne Rusty Springs) tenendo contemporaneamente premuti i tasti L1 e R1.

Oasis Track
Tenete semplicemente premuti i tasti L1 e R1 mentre state selezionando il Rusty Spring Track.

Turbo On
Anche se così facendo non sarete in grado di registrare i vostri record potrete sempre decidere di aumentare "leggermente" le prestazioni di tutti i bolidi presenti nel gioco semplicemente tenendo premuti i tasti L1 e R1 una volta che vi troverete nella schermata di selezione del vostro mezzo.

Arcade Mode
Premete e tenete premuti i tasti L1 e R1 mentre state selezionando il numero di giri da che dovrete percorrere.

N.B.
Tutti i codici potranno essere utilizzati solo dopo che avrete inserito la password per avere accesso al tracciato segreto di Lost Vegas.

NOVASTORM

Level Select

Iniziate a giocare normalmente e cercate di ottenere un punteggio sufficientemente alto da entrare in classifica. Una volta che ci sarete riusciti, nella tabella degli high-scores, al posto del vostro nome inserite la scritta "Twirly!" (e non fate quella faccia, non è colpa nostra...). Fatto ciò quando tornerete alla schermata delle opzioni dovreste essere in grado di vedere una piccola icona dorata grazie alla quale potrete selezionare il livello di partenza.

WWF WRESTLEMANIA

Auto-Refill Combo Meter

Se volete che il vostro Combo Meter (e se non sapete cos'è, passate direttamente a un altro trucco, grazie) si rimpingui automaticamente senza che voi dobbiate fare assolutamente nulla, allora non dovete fare altro che entrare a capofitto nella schermata di selezione dei personaggi.
Qui premete e tenete premuti i tasti ■, X, ●, ▲.
Semplice, no?

RAYMAN

Codes and Passwords

Password

Per avere 99 Vite:
XNB9FM!Z2?
Per completare il livello della musica:
J5VLFP58VB
Per completare il livello delle montagne:
J5K!ZZC8MD
Per completare il livello delle caverne:
SM!KV7WSXD
Per aver accesso a Space Mama:
T64H5M!?BB
Per avere accesso a Skops:
?2MC9J!GTB
Image finito:
SX2!ZP58MD
Per completare tutto tranne il finale:
SD3BKFOOMN

Continue Extra

Una volta che avete perso anche il vostro ultimo omino e vi trovate nella schermata dei Continue premete il tasto **START** per proseguire nella vostra impresa ma, mentre il caro Ray ballonzola felice e giulivo per lo schermo premete rapidamente: SU, GIU', DESTRA e SINISTRA. Verrete così ricompensati con altri 10 bei Continue!

ASSAULT RIGS

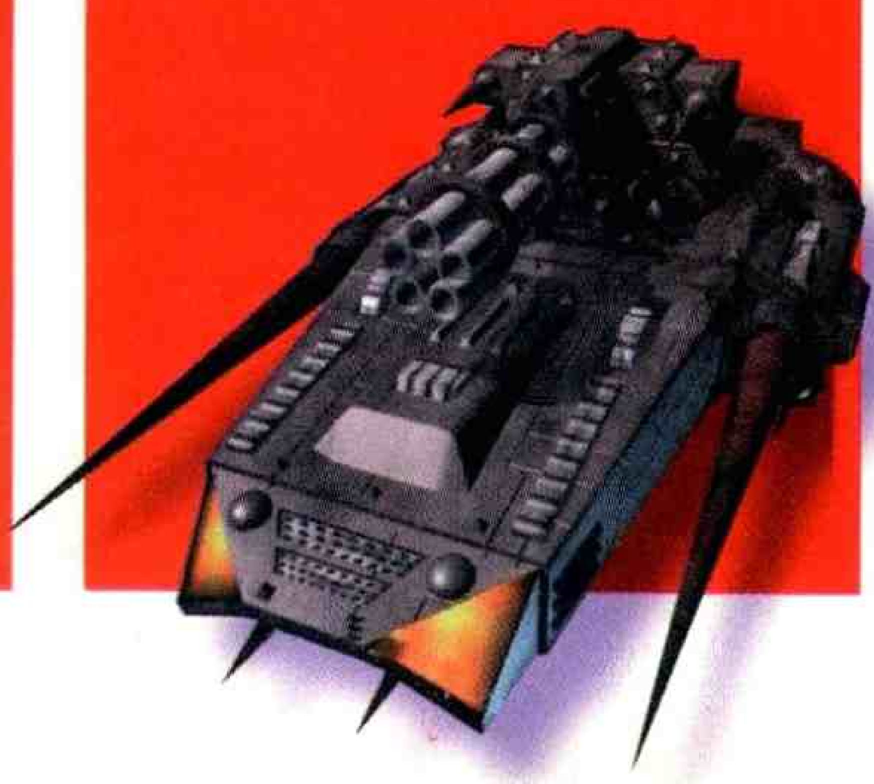
Cheat

Invincibilità

Mentre state giocando premete questa sequenza di tasti: SINISTRA, FUOCO, SINISTRA, FUOCO, SINISTRA, SINISTRA, FUOCO, DESTRA, FUOCO, DESTRA, FUOCO e ancora FUOCO.

Per avere tutte le Armi e tutti gliOggetti

Come per il trucco precedente, sempre mentre state disputando una partita premete nell'ordine: SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, SINISTRA, DESTRA, SINISTRA, DESTRA, DESTRA, SU, GIU', SU, SU, GIU', SU, GIU' e infine GIU'.



GEX

Ma sei un ramarro!

In un qualsiasi momento durante il gioco mettete il game in pausa e, tenendo premuto il tasto R1, inserite uno dei seguenti codici. Una volta inserito il codice il gioco ricomincerà automaticamente.

Vite Infinite:
SU, ●, ▲, GIU', DESTRA, ■, GIU'.

Ice Ball:
●, ●, SINISTRA, GIU', ●, SU, DESTRA.

Fire Ball:
X, SU, DESTRA, SU, DESTRA, DESTRA.

Elettricità:
DESTRA, SINISTRA, DESTRA, ●, ▲, DESTRA, ●, GIU', DESTRA.

Super Salto:
X, ●, SU, SU, GIU', DESTRA, DESTRA.

Invincibilità:
X, ■, GIU', GIU', SU, GIU', DESTRA.

Super Velocità:
GIU', PAUSA, DESTRA, DESTRA, GIU', SU, PAUSA.

Level Passwords
Cimitero 1 – SVZFKHGP
Cimitero 2 – BXRFYHGP
Cimitero 3 – ZVTCYHGP
Giungla 1 – KXVKRHKP
Giungla 2 – CVHCSHKP
Giungla 3 – SVKLPHKP
Giungla 4 – CVBLPHKP
Toonville 1 – RVTCSHGP
Toonville 2 – XVVBRHKP
Kung Fu 1 – YTCHPHKP
Kung Fu 2 – ZTDHPHKP
Kung Fu 3 – DXVGRHKP
Rezopolis – GYVYRHKP
Final Battle – PZYPRXYL

ALIEN TRILOGY

Alieno in fricassea

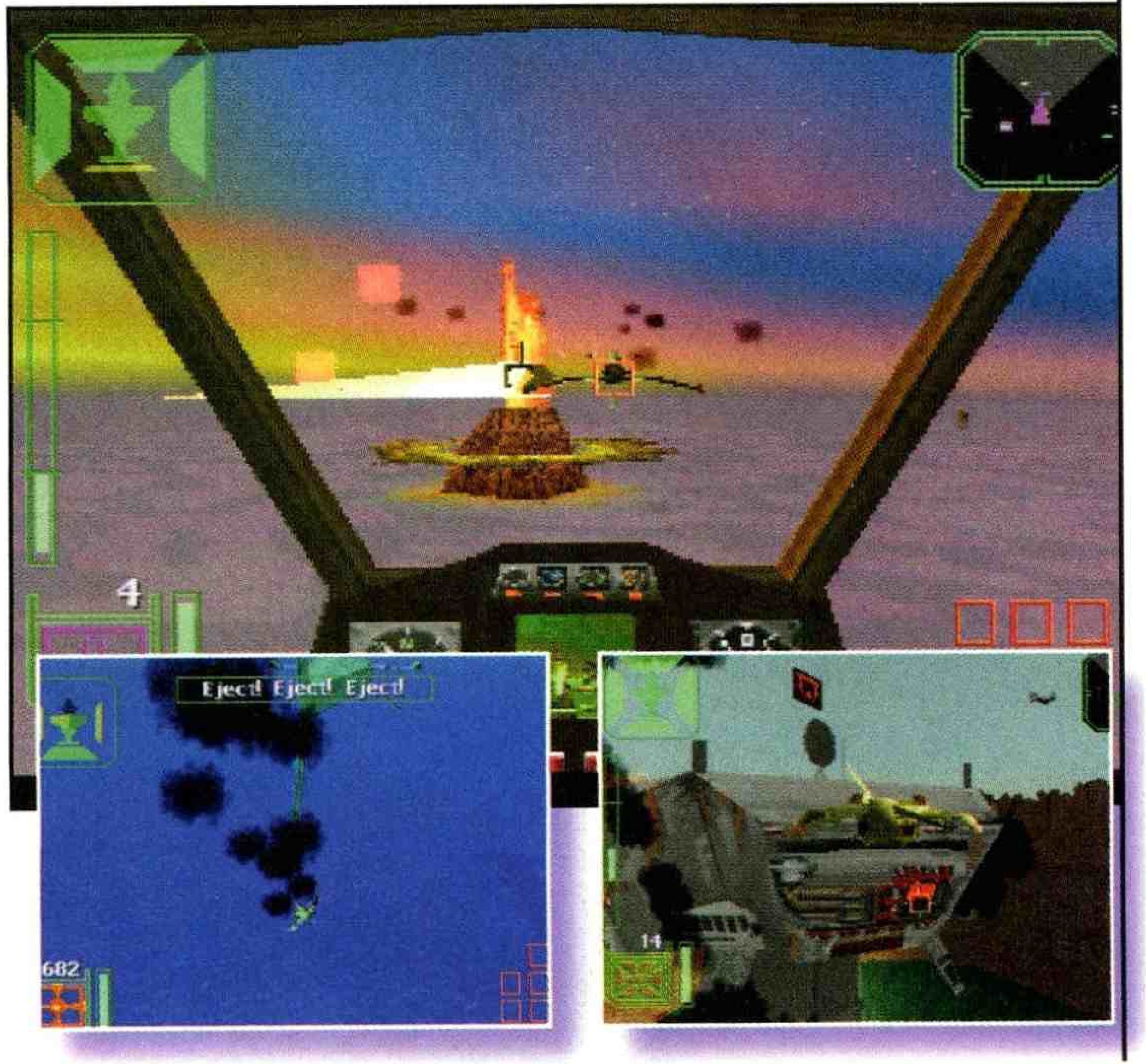
Entrate nelle schermata delle password e inserite: G0LEVL + il numero del livello dal quale volete partire (per esempio digitate "G0LEVL12" per avere accesso al 12° livello). Se avrete eseguito tutto correttamente la scritta "Cheat Enable" farà la sua comparsa sullo schermo.

WARHAWK

Codici, codici e ancora codici

Epilogo – ■, ■, Destra, ●, ■, X, ■, ■.
Check Special Upgrades – ■, Destra, ●, ■, ▲, X, X, ■.
A-La-Mode – ●, ●, ●, Destra, X, ▲, X, X.
Armi Infinite – ▲, ▲, ●, ▲, ■, ▲, ▲.
Thor Mode – ■, ●, ■, ■, ▲, X, ▲, ▲.
Kali Mode – X, ●, ●, ■, X, ▲, ●, ▲.
Preview Movies – ▲, X, Destra, ●, ●, X, ▲, ■.
Faccia a Faccia con Kreel – ▲, X, ▲, ■, ■, ■, X, ▲.
Per aprire la porta di Kreel – ▲, X, ■, ▲, ●, ■, X, X.
Terzo Campo di Forza – ▲, X, ■, ●, ▲, X, ▲, ■.
Secondo Campo di Forza – ▲, X, ▲, ▲, ▲, X, ●, ▲.
Primo Campo di Forza – ▲, X, X, ■, ●, ■, ●, X.
Stormland – ▲, X, ▲, ■, ●, X, ●, ●.
Nel Gatekeeper – ▲, ●, ●, ▲, ▲, X, ■, ▲.
West Gauntlet Boss – ▲, ●, ●, ■, ▲, ●, ●, X.
East Gauntlet Boss – ▲, ●, X, ▲, ●, X, ▲, ■.
Gauntlet Level – ▲, ●, ▲, ●, ▲, X, ■, ■.
Volcano Boss is Active – ■, ■, X, ●, ▲, ●, ■, ▲.
Volcano Level – ■, ▲, X, X, X, ▲, ●, ■.
AirShip Hangar Aperto – X, ■, ▲, ●, X, ▲, ■, ■.
Post Transformation Airship – X, ●, ▲, ▲, ●, ●, ●, X.
Airship Level – X, ▲, X, ■, ■, ▲, ■, ▲.
Uma – ●, ●, ●, ■, ▲, ▲, ■, ▲.
Nel Canyon con Crystal – ●, ■, ▲, ■, ▲, ▲, ▲, ■.
Nel Canyon con Belle – ●, ▲, X, ■, ●, ●, ▲, ▲.
Nel Canyon con Amber – ●, ■, ●, ■, X, ●, ●, ▲.
Canyon Level – ●, ▲, ▲, X, ●, ●, ■, ●.
Il Deserto – ▲, ●, X, ▲, ●, ●, X, ■.
La Piramide – ▲, ■, X, ▲, ●, ■, ●, X.
Desert Level – ▲, ■, X, ▲, X, X, ■, ■

NB: Inserite i codici nello schermo con la scritta Access Code.



VIEWPOINT

Fire your guns

Invincibility

Per la serie "io non ho paura di niente e di nessuno" eccovi ora una bella sfilza di codici livello per livello grazie ai quali potrete esplorare tutti gli schemi che compongono questo *ViewPoint* senza colpo ferire. Davvero una bella storia, peccato solo che non siamo riusciti a trovare un code per eliminare quel maledetto "effetto rallenty"!

Puzzword:

Livello 1-1: CGG
Livello 1-2: CLL
Livello 1-3: CRR
Livello 2-1: FGD
Livello 2-2: FLJ
Livello 2-3: FRN
Livello 3-1: HGD
Livello 3-2: HLG
Livello 3-3: HRL
Livello 4-1: KGG
Livello 4-2: KLD
Livello 4-3: KRJ
Livello 5-1: MGJ
Livello 5-2: MLD
Livello 6-1: PGL
Livello 6-2: PLG
Livello 6-3: PRD

Infine, per tutti i veri fighter intergalattici possessori del suddetto titolo, ecco un altro paio di cheat grazie ai quali potrete rendere la vostra impresa di disinfestazione planetaria un "pochino" meno complicata. Tutto quello che dovrete fare non sarà altro che mettere il gioco in PAUSA per poi esibirvi in una ardita, e quanto mai rischiosa, combinazione di tasti; i risultati sono garantiti, soddisfatti o affari vostri!

Per saltare alla fine del movie del livello:
■, ●, ▲, DESTRA, SINISTRA, GIU', R1, L2, R2, L1.

Invincibilità:
■, ■, ●, ●, ▲, X, ■, SU, SU, GIU', GIU', L1, R1, SELECT.

STREET FIGHTER ALPHA

Personaggi segreti

Per giocare con M. Bison

1. Per prima cosa andate nella schermata del Random Box e premete (tenendolo poi premuto) il tasto L2.
2. Fatto ciò pigiate: SINISTRA, SINISTRA, GIU' e GIU' (per il secondo giocatore premete invece a DESTRA).
3. Infine premete ■ e ▲ (per il secondo giocatore usate i tasti ● e X).

Per giocare con Akuma:

1. Ancora una volta andate nella schermata con il Random Box e qui tenete premuto il tasto L2.
2. Ora pigiate: SINISTRA, SINISTRA, SINISTRA, GIU', GIU', GIU' (per il secondo giocatore premete invece 3 volte a DESTRA).
3. Infine premete ■ e ▲ (per il secondo giocatore usate invece i tasti ● e X).

Per giocare con Dan:

1. Andate nella schermata del Random Box e premete (tenendolo premuto) il tasto L2.
2. Quindi pigiate: ▲, ■, X, ●, ▲ (Invertite la sequenza per altri colori).

Per combattere contro Dan:

1. Dopo aver vinto un incontro premete e tenete premuti i tasti SU, L2 e R2 fino a quando il "Winner screen" non farà la sua comparsa sullo schermo. Quindi rilasciate i pulsanti.
2. Ripetete questo procedimento per 5 volte (ovvero fatelo per 5 incontri) e vedrete che al sesto combattimento vi troverete a fronteggiare il caro e dolce Dan.

Per combattere contro Akuma:

1. Come al solito entrate nella schermata di selezione dei personaggi. Qui scegliete normalmente il vostro fighter premendo e tenendo premuti però contemporaneamente anche i tasti L2, R2 e X.
2. Tenete poi questi tasti premuti fino all'inizio del combattimento e, a quel punto, se avrete eseguito tutto correttamente vedrete Akuma fare il suo trionfale ingresso sullo schermo pronto a gonfiarvi come una zampogna!

Per combattere contro M. Bison con Ken e Ryu:

1. Completate il game giocando ad un livello di difficoltà di almeno 6 stelle senza mai cambiare personaggio.
2. Fatto ciò salvate il tutto sulla memory card e poi ricominciate a giocare.

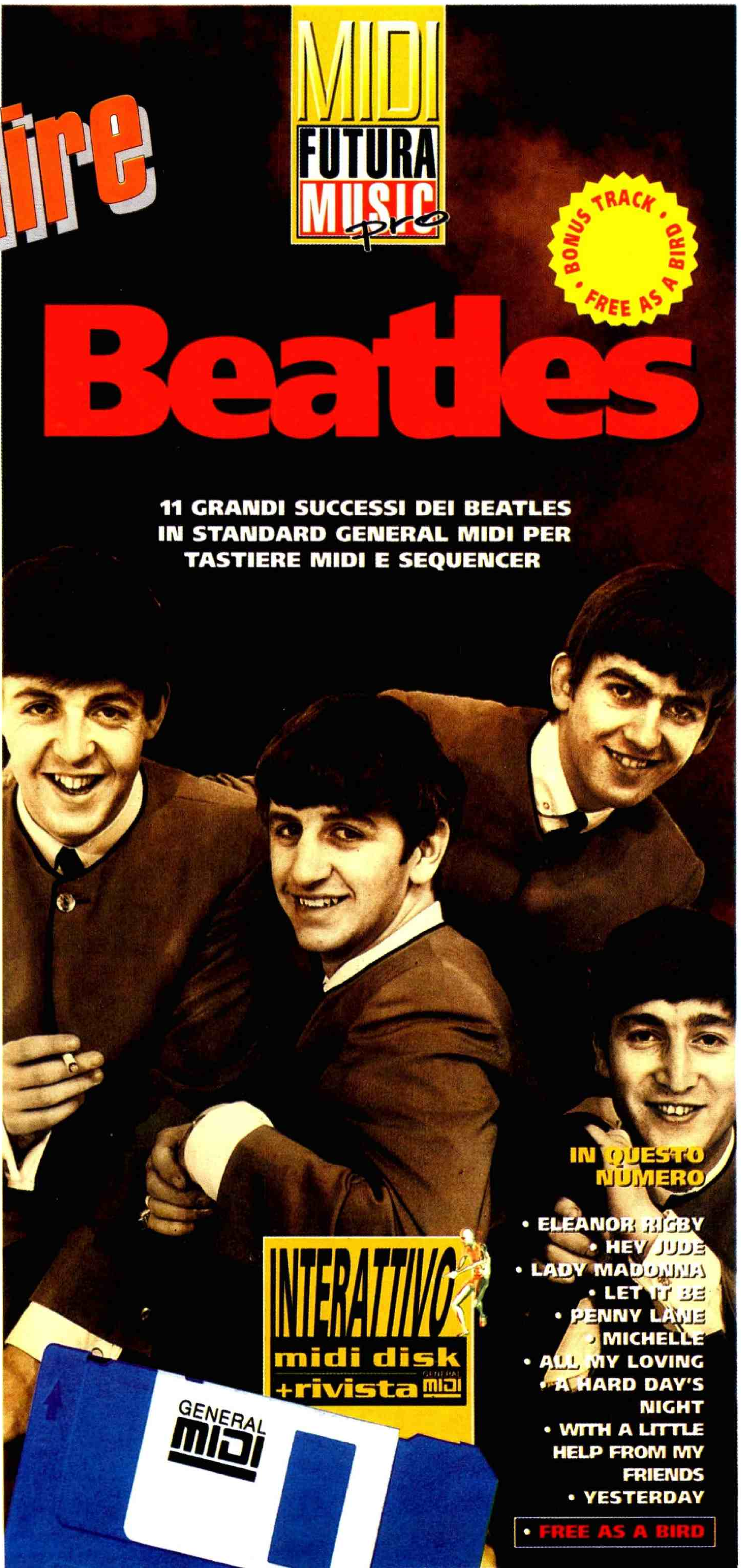
COGITO ERGO SONY

GARAGE GAMES

È disponibile in Giappone da qualche settimana un kit di sviluppo per Sony Playstation indirizzato a quei potenziali sviluppatori che non hanno grandi disponibilità economiche ma che sognano, un giorno, di diventare famosi come Yu Suzuki, Shigeru Miyamoto o Yukj Naka.
Net Yarouze, questo il nome del *package*, ha un prezzo relativamente accessibile: 1200 dollari, meno di due milioni di lire e comprende una Black PlayStation (versione multistandard caratterizzata da uno chassis scuro), software applicativo e cavi di interfaccia al PC. Il software di base include librerie di programmazione in C, un *compiler* per l'R3000 (il processore centrale di PlayStation), utilities sonore e tool grafici di ogni tipo, un *debugger*.
Insomma, tutto quello che serve per creare videogiochi senza dover ricorrere alle workstations Indigo e Onyx di SGI, ovviamente più sofisticate, ma tanto costose da risultare inacessibili.
Qualora il kit riscuotesse successo sul mercato nipponico (si tratta chiaramente di un prodotto di nicchia, non di massa), Sony Computer Entertainment of America commercializzerà la versione americana (**Let's Create Kit**). **Net Yarouze** potrebbe segnare l'inizio di una nuova era: i fruitori di videogames per console che fino a oggi hanno svolto un ruolo meramente passivo (i.e. inserire un CD nel disc tray, impugnare un pad e spendere qualche ora di fronte a uno schermo luminoso) potranno finalmente diventare soggetti attivi. Passare dall'altra parte della barricata.
È chiaro che se pensate che basti un semplice kit per realizzare **Tekken 3** in una notte, siete completamente fuori strada. Ma **Net Yarouze** resta uno strumento flessibile che potrebbe consentire a molti di farsi le ossa, di acquisire esperienza e, perché no, di farsi conoscere. Sony cerca nuovi talenti: la comunità videoludica anche. L'assenza di istituzioni formative specifiche rende necessario perseguire vie alternative: da qui l'utilità del **Net Yarouze**.
L'avvento delle console a sedici bit e la morte di Amiga avevano spinto molti a credere che la programmazione amatoriale si sarebbe presto estinta.
L'iniziativa di Sony dimostra che coltivare i "vivai" è diventata una priorità dell'industria del divertimento elettronico. E non solo perché assicurare un ricambio generazionale è una vera e propria necessità, ma anche perché arruolare nuovi talenti è certamente meno costoso di acquistare interi team di programmazione con l'incognita di perderli (il caso Psygnosis è "emblematico", in questo senso).
Sony spera che il kit segni l'inizio della diffusione di *garage games*, prodotti videoludici "fatti in casa" che privilegino l'originalità contro la stereotipia formale degli attuali prodotti pre-digeriti che affollano un mercato a tratti terribilmente apatico.
Fino a oggi, la possibilità di creare anziché semplicemente fruire prodotti ludici era una possibilità limitata ai possessori di PC. L'avvento del **Net Yarouze** costituisce un ulteriore segnale della picizzazione progressiva delle console. Non è causale che giochi come **Doom** e **Tetris** siano apparsi prima su personal computer prima di venire acquistati da Sony e Nintendo che li hanno trasformati in *killer app* per PlayStation e Gameboy rispettivamente.
Giochi che hanno rappresentato tappe fondamentali della storia del divertimento elettronico e che hanno creato nuovi generi (nonché una pletora di cloni e di epigoni).
Attenzione: in questa sede non vogliamo sostenere che le grandi etichette che producono software siano organismi regolati da logiche burocratiche e kafkiane finalizzate a sopprimere la creatività e il talento dei programmatori. Questa idea, grossolana e generalistica, è portata avanti altrove, ma noi non ci sentiamo di condividerla. D'altra parte, è evidente che le grandi software house preferiscono battere strade conosciute piuttosto che tentare vie nuove e sono mosse dall'esigenza di vendere.
Questo, non significa che colossi come Capcom e Konami non possano produrre autentici capolavori. Anzi. Ma il fatto è che il "garagista" - ovvero colui che produce garage games - non è vincolato da fattori come scadenze, dati di vendita, esigenze di serializzare il proprio prodotto, spese di marketing, etc.
Senza tirare in ballo il mito romantico del genio-creatore, resta il fatto che un migliaio di garagisti dotati di talento, creatività e voglia di sperimentare, non possono che fare bene al mercato.
C'è un sacco di gente là fuori che vorrebbe intraprendere la via della programmazione di videogiochi per console. Potrebbe nascere un mercato parallelo, non più a livello distributivo, ma produttivo. *Indies* videoludici. Certo, occorre essere possedere un PC abbastanza potente, saper programmare in C e possedere due milioni di lire da investire per un kit di sviluppo e magari altri due per un buon masterizzatore.
Ma le possibilità sono immense.
Può far ridere l'idea che un gruppo di pischelli possa produrre un videogioco ora che i budget investiti dalle corporations si quantificano in milioni di dollari. Eppure, programmatori come Martyn Brown dei Team 17 (**Worms**) ha cominciato così, lavorando su Amiga, un home computer che ai tempi costava quanto una PlayStation. E come lui i Factor 5, Neon, Zyrynx e, in patria, Graffiti, Dynabite, Floating Point e molti altri. Una generazione di coders e game designers è nata con Amiga.
Il *digital dream kid* di Nobuyuki Idea, numero uno di Sony of Japan, crescerà con **Net Yarouze**? Solo il tempo potrà dirlo.

Matteo Bittanti

IN EDICOLA a sole 12.900 lire



Media& Grafica 05/96

RAC CON

SCOPRI CHE DIFFERENZA TRA L'ANALOGICO E IL DIGITALE!

Prova il nuovissimo RACING CONTROLLER, il JoyPad analogico che ti permetterà un controllo più preciso in curva, in accelerazione e frenata!

Per le tue sfide in circuito dai tu la progressione ai comandi!

SCOPRI LA DIFFERENZA!!

ideato per:

Ridge Racer™
Ridge Racer Revolution™
Wipeout™
Air Combat™
Cyber Sled™
The Need for Speed™
Road Rush™
Sega Rally™
F1 Live™

READY FOR:

PlayStation

SEGA SATURN

Distribuzione Divertimento Elettronico
VERTE
italia

Distributore Esclusivo: C.D. VERTE ITALIA srl 21013 Gallarate (VA) Tel. 0331-226900 - Fax 0331/226999